



# **Cuando el juego y la vida feliz quedaron bajo resguardo: disquisiciones sobre la felicidad protegida socialmente\***

## **When game and happy life were under guard: disquisitions about socially protected happiness**

**{ Luis Fernando Jiménez }\*\***

---

\* Recibido: 1 de junio del 2016. Aceptado: 22 de marzo del 2019.

\*\* Graduado de Filosofía y Letras de la Universidad Pontificia Bolivariana. Publicista de la Universidad de Bogotá. Abogado, graduado en Derecho y Ciencias Políticas y Especialista en Derecho Procesal de la Universidad Libre. Especialista en Ética y Pedagogía de los Valores y *Baccalaureum in Iure Canónico* de la Pontificia Universidad Javeriana. Magíster en Filosofía de la Universidad INCCA de Colombia y doctor en Sociología Jurídica e Instituciones Políticas de la Universidad Externado de Colombia. doi: <https://doi.org/10.18601/25390406.n3.01>

## RESUMEN

Este artículo explora y trasiega por las ciencias de la sociología, el derecho y de la psicología, en particular en las interpretaciones freudianas, posfreudianas y contrafreudianas de “el juego” como la más primitiva y elemental expresión de cultura de la vida buena. Constata a través de este repaso histórico que la lúdica, con su constante invención de representaciones colectivas sociales, se va, a cada paso, cargando de un profundo e intenso sentido y que se inicia, en serio, un florecer de instituciones lúdicas expresivas de felicidad: el turismo, la recreación, el deporte, el ocio pasivo y contemplativo de sí mismo, del otro y de lo-otro. Todo está listo para que las sociedades modernas valoren la búsqueda de la vida feliz como fin apetecible del vivir personal y comunitario que exige de un servicio cuya protección debe ser encomendada a la ley, para que la caracterice como amparo “suplementario” (Ley 100 de 1993), al igual que todos los territorios de la humanidad, iniciando por la escuela del niño y del joven (Ley 115 de 1994) y llegando hasta el territorio adulto. Pero ahora, en la posmodernidad de una seguridad social integral que incursiona hasta el fondo de la ludicidad con profunda hermenéutica constitucional y que manejan con temple los cinceles dialécticos de las nuevas organizaciones sociales, la mina de la felicidad pone a la luz su esencia como bien superior, luciendo ante el Estado-nación los méritos para que le sea reconocida su naturaleza y carácter de derecho propio del territorio niño, del territorio joven y del territorio adulto, nacido en la escuela, no entendida solo como institución formativa, sino como contexto natural y cultural del que se hace parte, en la calidad innata de comunidad humana, anidada y abrigada por dicho contexto.

## PALABRAS CLAVE:

Juego, vida feliz, ocio, territorios lúdicos, desarrollo moral integral.

## ABSTRACT

This paper analyzes “play and games” as the most primitive and elementary expression of “good life” culture in the light of Sociology, Law, and Psychology, particularly the Freudian, post-Freudian, and counter-Freudian approaches. It also addresses a historical review of “ludic,” highlighting how, through its constant invention of social representations, it has gradually gotten a deeper and more profound meaning. This work studies emerging ludic institutions such as tourism, sports, leisure, as well as the passive contemplation of oneself, the other, and the otherness as potential ways to express

happiness. In this context, the author approaches “good life” as a pursued value in Modern Societies for individuals and communities, which demands Law to entrust “supplementary protection” (Law 100/1993) along all human territories, starting with the school for children and young people (Law 115 of 1994) and reaching the adult territory. Finally, this analysis reflects on the Postmodernity of a comprehensive Social Security, digging deep into the ludic and play in the light of Constitutional hermeneutics and the dialectic of the new social organizations, showing how happiness brings to light its essence as a superior-good as well as its relevance to the State/Nation. This exposition leads to the conclusion that States must recognize happiness nature and character as a right of the child Territory, the young territory as well as the adult and older territory, starting from the school, considered as a training institution, but also as human, natural and social environment that nests and shelters us and of which we are part.

**KEYWORDS:**

Play and game, good life, leisure, ludic territories, integrated moral development.

## UN BIEN SUPREMO DE PROTECCIÓN SOCIAL

El único deber que tienes es el de ser feliz. Haz de eso una religión.  
Si no eres feliz entonces algo debe fallar en lo que sea que hagas  
y hace falta un cambio drástico. Deja que la felicidad decida [...]  
La felicidad es la única forma que debe tener el hombre.

*El equilibrio cuerpo-mente*  
Osho

Con el tránsito del capitalismo al poscapitalismo, la duración y el valor supremo del trabajo en las sociedades actuales, que algunos pensadores como Jean-François Lyotard, Gianni Vattimo o Jürgen Habermas llaman posmodernas, se han ido reduciendo por la evolución en las fuerzas productivas, el progreso de las organizaciones sociales y económicas, así como el dispararse, a niveles no imaginados, la capacidad y el avance tecnológicos.

Se entiende por qué André Gorz en un texto no tan nuevo, publicado en 1974 por *Le Monde Diplomatique* y reeditado en el 2011 por su indiscutible valor clásico —esto es: vencedor del tiempo para permanecer siempre—, exclama que definitivamente no resulta posible, de modo alguno, luchar por continuar haciendo del trabajo remunerado la fuente principal de identidad y de sentido de vida para cada quien.

Debido a ello, parecería que ha entrado a escena, una nueva creación cultural, un nuevo sentido para el tiempo libre que para ciertas sociedades modernas ha ido en aumento siempre creciente. Mientras que podría pensarse que la fuerza evolutiva de las nuevas máquinas robóticas y el poder de la información llegarían a sustituir el trabajo que el hombre realiza con sus manos y su mente, tanto el material como el inmaterial, gestando una cultura antes desconocida y reformulando el sentido del patrimonio (natural y creado), entendido hasta ahora como lo existente en el espacio físico donde se asienta de tiempo inmemorial un pueblo ahora organizado como Estado-nación y lo que este asume y significa como lo heredado, alimentado y transmitido obligatoriamente a las futuras generaciones en procesos genealógicos sin fin.

Transformar esta liberación del tiempo en una nueva libertad, dice Gorz, es uno de los nuevos derechos de nuestra sociedad: el derecho de cada quien, de trabajar cada vez menos, pero siempre mejor, recibiendo a cambio parte de la riqueza social que debe ser distribuida entre todos.

Ahora se reinterpretan el valor de la vida y del tiempo, particularmente del tiempo libre y de los tiempos vacíos que transitan dispersos, desorientados y díscolos entre el tiempo de trabajo y aquel que puede ser objeto de autodeter-

minación<sup>1</sup>. La muerte paulatina del trabajo o, por decirlo con sutileza, su reinención, llevan de la mano una reformulación cultural de las actividades que la modernidad había entendido como propias del tiempo libre: el turismo, el ocio, la recreación, la esencialidad del yo, la alteridad del visitante, el sentido del territorio del que ahora el “yo” y el “tú” hacen parte integral y han dejado de ser sus dueños y dominadores, en un nuevo reencantamiento del mundo, como lo expresaría la actual filosofía de la ciencia<sup>2</sup>.

Investigar sobre ello, investigar más allá de la simple representación colectiva cultural, resulta cautivante y necesario. De pronto toda la teoría del turismo y del tiempo libre, de los visitantes que constituyen la alteridad de nuestro “yo” nacional, de los territorios que se habilitan para sus prácticas recreativas, la teoría repito, que sobre tales particulares se viene construyendo desde las postrimerías del siglo XIX, ha perdido toda su pretensión de verdad, se ha entorpecido y resulta necesario *deconstruir* la historia de la lúdica desde sus mismas simientes, desde su primigenia concepción, desde su gravidez más lejana en las mentes y en los espacios.

Respecto de la concepción y la práctica del turismo y el uso creativo del tiempo libre, parecería que eso es lo que está sucediendo. Y este reto de debatir la teoría del ayer lejano y cercano debe abordarse desde la academia, que investiga por naturaleza y virtud propias, para así anidar dicho reto en los programas formativos, en la planificación y gestión de los territorios con vocación turística y en las nuevas culturas lúdicas en permanente, inacabada, mejor aún, en eterna creación social.

No es lógico en esta era de nuevos imaginarios y de antes impensables sociabilidades de viaje hablar de turismo y recreación como bastardos descendientes del trabajo, pues hoy ocupan un tiempo que cada día es más trascendente, primordial y menos secundario. Aún el ocio, la ociosidad fustigada por Calvino y la Enciclopedia Británica, tiene su tiempo (el que el siglo XIX les negó y la religión siempre fustigó) y reclama un reconocimiento. Hoy, todas las representaciones colectivas lúdicas son generadoras de una cultura sin antepasados, un nuevo “tejido de relaciones e intercambios simbólicos, desde donde se construyen y reconstruyen permanentemente las identidades sociales” diría Jesús Martín-Barbero<sup>3</sup>. Hoy el turismo es una ética y una estética del desplazamiento, agrega Rachid Amirou en su obra publicada *Post mortem* en el 2012.

---

1 Frederic Munné, *Psicosociología del tiempo libre* (México: Trillas, 1980).

2 Morris Berman, *El reencantamiento del mundo* (Santiago de Chile: Cuatro Vientos, 2001).

3 Jesús Martín Barbero, *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía* (México: Offset Lorenzana, 1991).

Entonces, reflexionar sobre el turismo consistirá, en primer lugar, en despojarlo de su carga ideológica, moral y comercial a fin de apreciarlo simplemente como un objeto de conocimiento social, antropológico que implica al hombre en su totalidad, donde economía, sociología del desarrollo y del consumo, geografía, antropología y otras ciencias sociales dejen de disputarse la interpretación del fenómeno.

Las actividades de tiempo libre en la posmodernidad no se pueden enumerar, puesto que son infinitas y cambian constantemente, como cambian y evolucionan las culturas sociales. En sí mismas las actividades lúdicas se constituyen en patrimonio de la humanidad.

El tiempo libre, percibido hoy por la sociedad como calidad de vida, ha generado nuevos imaginarios en los medios sociales “como resultado de un ir y venir entre datos obtenidos, observaciones empíricas y construcciones intelectuales”<sup>4</sup> de las mismas sociedades. El turismo se entiende como respetuoso del patrimonio natural que dejó de ser objeto hasta convertirse en sujeto moral; el turismo es sostenible o no es; el ocio es lo que el hombre percibe durante el tiempo libre psicológicamente y ya no la ociosidad. En términos de Max Weber: el turismo sería como una *ética del peregrinaje*, ligado a un espíritu ya no del capitalismo, sino del imaginario, como estética del desplazamiento<sup>5</sup>, dice Rachid Amirou, o siguiendo a Durkheim un tránsito de una forma elemental de vida religiosa, de un viaje hacia el dios en quien cree la comunidad primitiva, a un turismo como peregrinaje laico dentro de un mundo del que el turista es solo una de sus partes y nunca su dueño. En el fondo el turista es un viajero laico, creador de una cultura inspirada en el modelo original del peregrino. Ahora el viajero es así, un laico (turista, vacacionista o aventurero) que genera la teodicea de la felicidad en el mundo del que es parte imprescindible, pero su modelo original no deja de ser el peregrino, religioso que mira hacia la otra vida porque no es de este mundo.

Por eso tiempo libre, turismo, cultura, ocio, patrimonio se realizan como algo indefinido, impreciso y heterogéneo, en frente de algo tan preciso, definido y homogéneo como es el trabajo que todavía pretende dominar.

Para abordar el tiempo libre se debe introducir dentro de la problemática de la libertad del sujeto y para abordar el estudio del turismo, como grande institución lúdica inventada por la modernidad, se debe hacer desde la felicidad y el buen vivir y no exclusivamente desde la unidimensionalidad de la economía, del desarrollo y de la industria. Se debe hacer igualmente desde las mismas sociedades turísticas que lo crean y recrean sin fin.

4 Rachid Amirou, *L'imaginaire touristique* (París: CNRS Éditions, 2012).

5 Max Weber, *La ética protestante y el espíritu del capitalismo* (Madrid: Alianza, 2004).

De acuerdo con la reflexión de Rachid Amirou, el más cercano sociólogo francés al tema del turismo, heredero quizás en buena parte de Joffre Dumazedier y del un poco más lejano, el alemán Hans Joachim Knebel,

Yo distingo tres grandes dimensiones que marcan la vida del turista: la relación consigo mismo como búsqueda de sentido propio, la relación con el espacio como lugar del que hace parte el ser humano y la relación con los otros como alteridad necesaria creadora de cultura. El viaje que induce una separación, despierta siempre una cierta aprehensión de cara a la alteridad y al extrañamiento.<sup>6</sup>

El turista al modo de un niño que naturalmente juega, intenta conjurar la aprehensión que produce el “mundo exterior”, creando un ambiente intermediario entre lo “demasiado conocido” esto es, la vida cotidiana y lo “desconocido” espacial y cultural. Es este tercer espacio simbólico el que contiene los ensoñamientos exóticos, los rituales de vacaciones y las imágenes mentales sobre la alteridad para hacer del turismo “un objeto transicional”. Es la nueva religión laica.

El tiempo libre y todas sus expresiones (turismo, ocio, recreación) se transforman en tiempo social, manifiesto como expresión unificada y como representación multivaria de actividades de la más extensa heterogeneidad<sup>7</sup>. En suma, hay un apasionante reto para adelantar una investigación práctica en la historia y en la cultura social que se desarrolla en las diversas latitudes, como propedéutica para calificar la lúdica, forma general en que se expresa la vida feliz, como un amparo que obligatoriamente debe ser atendido por la educación y un sistema de seguridad social que tenga el carácter de integral.

La metaética de la seguridad social no es el amparo en sí: los riesgos profesionales, la salud, la pensión, los llamados indebidamente en la misma normativa colombiana los “servicios sociales complementarios”, bienintencionados esfuerzos para la ancianidad indigente, limosna para la subsistencia, ni el reduccionista llamado a educar en la vejez, a acercar a los que han llegado a la tercera edad a la cultura, la recreación, el turismo, un canto de sirena a la inclusión. Pobres éticas de la compasión y de la caridad, regresos al medievalismo para los desvalidos.

El fin supremo de la seguridad social y de un sistema que quiera ponerlo a la vera de un Estado-nación de veras democrático y participativo, es la *vida feliz*. Sobre la metaética de la educación se volverá al final de este texto.

La nueva modernidad (posmodernidad podría decirse) ha condenado al ostracismo visiones como las de Georg Wilhelm Friedrich Hegel de no ser “la historia la tierra en que la felicidad crece”, pues, por el contrario “...los momentos felices son las páginas en blanco de la historia”, o las de Sigmund Freud con

6 Amirou, *L'imaginaire touristique*.

7 Roger Sue, *Temps et Ordre Social* (París: PUF, 1994).

su desalentador pensamiento respecto de ser el asunto individual y social de la felicidad, algo en lo que no valga la pena penetrar, pues resultaría inútil aventurar un estudio, una opinión, ya que “el juego es el símbolo del universo infantil. La huida la acción humana comprometida”, aunque, a su vez, como lo dice William Ospina<sup>8</sup>, una interpretación integral del médico psiquiatra austríaco podría llevarnos a revertir con contrición esta postura.

Hagamos un ejercicio que pruebe la real existencia de esta hipóstasis *vida feliz/protección social/educación*, intentando una investigación del juego y de la lúdica como cultura social, con mirada retrospectiva, pensando críticamente las culturas recreativas y turísticas, las culturas del juego desde su pasado cercano (y también remoto), socorridos por los clásicos (o, quizás, para algunos, no tan clásicos) pensadores con su *pretensión de verdad*, pero atendiendo la invitación de Alvin Toffler, esto es, asomándose al futuro con ánimo prospectivo, al recordar sus reflexiones sobre el reto que propone el avenir para pensar la vida del presente.

Anteriormente los hombres estudiaban el pasado para lanzar luz sobre el futuro [...] Convencidos de una imagen coherente del futuro, también podemos fortalecer una infinidad de enfoques valiosos del presente [...] Invirtiendo el espejo. Vamos a descubrir que es cada vez más difícil comprender nuevos problemas públicos y privados sin usar el futuro como herramienta intelectual [...].<sup>9</sup>

## UN REPASO HISTÓRICO-FILOSÓFICO AL JUEGO

El nacimiento del Juego  
señala el momento en que se satisfacen las necesidades más urgentes,  
cuando el alma adquiere conciencia de su propia libertad.

*Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*  
F. von Schiller

Platón invitaba a los hombres y a las mujeres a dedicar su vida a la práctica de los juegos más bellos. No dudaba en identificar el juego con el acto sagrado, es decir, con la más seria de las acciones que pueden cumplirse en esta vida<sup>10</sup>.

Además, Aristóteles consideraba el juego solo como reposo, como simple interrupción de la actividad, como algo muy alejado del supremo reposo de la *scholé* que representa el pasaje de la actividad práctica a la tranquilidad de la

---

8 William Ospina, “La redención por la belleza”, *El Espectador*, 2 de abril del 2015, acceso el 15 de diciembre del 2018, <https://www.elespectador.com/noticias/cultura/redencion-belleza-articulo-552869>

9 Alvin Toffler, *El “shock” del futuro* (Barcelona: Plaza & Janes, 1973).

10 Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Madrid: Alianza-Emecé, 1996).



acción noética. Son los dos extremos, el uno valorizante, el otro restrictivo<sup>11</sup>; Piaget y Freud enfrentados desde antaño.

Es el pensamiento de la Grecia clásica dominado por la idea de un dios perfecto y, por tanto, inmóvil que “mueve el mundo por amor” y que, en la forma del *uno* de Platón o del *acto puro* de Aristóteles, era acción pura, exenta de potencia, pura forma sin materia, pensamiento del pensamiento.

Grecia tenía por ideal supremo la actitud de la sabiduría y de la probidad. Consideraba al niño, comparándolo con los mayores, como un adulto incompleto, como una mera potencialidad carente de ser. Por eso mismo, el juego infantil resultaba desacreditado en su misma naturaleza que lo convierte en movimiento inestable y violento y, por tanto, en un aspecto particular del movimiento incesante que trastorna a las más imperfectas sustancias materiales, las más remotas de la impasibilidad divina, las que más ahondan en el polo opuesto de la materia.

También en la cultura romana, Fedro, Cicerón, Séneca y Ovidio concuerdan y consideran el juego como saludable *remissio* o *relaxatio* del intelecto fatigado por acciones o contemplaciones.

Cristo representa, ciertamente, la reivindicación de la infancia. *Sinite parvulos, et nolite eos prohibere venire ad me*<sup>12</sup>. Es el pensamiento cristiano que, fundamentado en su tema central, la encarnación de Dios, revalora la materia y la pureza de la edad infantil, polemizada en el pensamiento griego y freudiano. Es la valoración de lo humilde y del conocimiento sensible.

Pero al descender del plano del cristiano puro evangélico y paulino de las primeras comunidades, al plano histórico del alto Medioevo, ya surge de nuevo la duda con un Agustín de Hipona, maniqueo converso, preguntándose angustiado “Señor, Señor, ¿es ésta la inocencia de los niños?”. El camino apocalíptico hacia la perfección y el ascetismo, al desprecio de este mundo en espera de la verdadera dicha del cielo (el *encantamiento* de Weber), hacia desvirtuar a los niños, símbolo terreno de la felicidad, como base de la pirámide trascendental que había de formarse con cristiana resignación, sacrificio y cilicio.

En el Renacimiento que, en su esencia, fue un retorno al sentimiento de la naturaleza, de lo corpóreo y de lo vital, cuando la nobleza se transforma en corte, en términos hegelianos<sup>13</sup>, y goza del mundo exterior, lo visita y depreda la cultura<sup>14</sup> (los juegos físicos ya se encontraban en los tratados educativos de Pier Paolo

---

11 Aristóteles, *De l'âme*. (Mesnil-sur-l'Estrée: Gallimard, 2012).

12 Mt 19, 14.

13 G.W.F. Hegel, *Lecciones sobre la Historia de la Filosofía Universal* (Madrid: Ediciones De La Revista De Occidente, 1974).

14 Recordar los viajes de la nobleza renacentista, cortesana ella en búsqueda de los vestigios culturales de Grecia y de Roma. Cfr. Luis Fernando Jiménez, *Teoría turística: un enfoque integral del hecho social* (Bogotá: Universidad Externado de Colombia, 1990).

Vergerio y Maffeo Veggio en el Renacimiento italiano del siglo XV y del XVI<sup>15</sup>). Concordaban con el ideal de León Battista Alberti que anhelaba una vida activa productiva y, por eso, jovial. El juego se practicaba alegremente en los jardines y a lo largo de las sombreadas avenidas de la *Casa Giocosa* o *Ca'Goiosa* de Vittorino da Feltre en Mantova, en la que el juego y la educación física eran símbolo de cultura y de pertenencia; el juego deja de ser “juego de niños”.

No obstante, tales antecedentes que trae la historia, las teorías sobre el juego como tal son de origen moderno. No debe parecer absurdo el hecho de que haya sido necesaria la Revolución Industrial –con sus experiencias dolorosas como el abandono de niños en las frías callejuelas de Edimburgo, el trabajo infantil en las factorías inglesas– para que, ante el impacto de una situación histórica particularmente seria, aflorara la problemática del juego a la luz de la conciencia democrática.

Estas teorías aparecen históricamente, primero en la nostalgia de los románticos a finales del siglo XIX, para que luego entrado el siglo XX se conviertan en objeto de estudios verdaderamente científicos por parte de la naciente psicología, la sociología y la psiquiatría, ligándose el juego al desarrollo moral.

Ya en su *Crítica del juicio*, Kant alude a la diferencia existente entre juego y trabajo. El arte, escribe, es distinto del oficio. El primero es llamado liberal, el segundo puede ser calificado de mercenario; se mira el primero como si fuera un simple juego, vale decir, como una ocupación placentera en sí misma, que no precisa tener otra finalidad. El segundo, por el contrario, es considerado como un trabajo, es decir, como una ocupación desagradable en sí misma que solo atrae por el resultado que promete (por ejemplo, la recompensa, la remuneración) y que, por consiguiente, puede ser impuesto como una obligación, un peso, un fardo<sup>16</sup>.

Para desarrollar este breve pasaje a la luz de la idea kantiana dominante, el arte entendido como actividad pura, exenta de interés, plantea un neodualismo entre juego y trabajo. Al considerar el trabajo como una actividad cuyo fin es conseguir una finalidad impuesta desde el exterior, el juego es entendido como la actividad por la actividad, fin en sí misma, actividad *autotélica*. Mientras que en el trabajo el tiempo se divide en tres momentos, presente, pasado y futuro, en el juego la actividad es rescatada del remolino del tiempo y vive todo un momento en un eterno presente. Esta concepción segmentalista se erige como dominante

---

15 La obra del agustino Veggio al respecto se llama *De la educación de los niños y de sus buenas costumbres*, mientras a Vergerio se le reconoce por haber escrito el primer tratado de pedagogía del humanismo *De ingenuis moribus et liberalibus adolescentiae studiis* (Las buenas costumbres y los estudios liberales de la adolescencia).

16 Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger* (París: Gallimard, 1985).

en todo el proyecto lúdico moderno y en la interpretación de las instituciones de tiempo libre de la modernidad<sup>17-18</sup>.

Después de Kant, se registra en el romanticismo un progreso decisivo en la individualización histórico-filosófica del juego. La misma situación en que la filosofía romántica trascendental representa la lucha de sus protagonistas, el yo o el espíritu, la actividad infinita que desborda por los oscuros rincones de una naturaleza interminablemente fecunda y que continuamente interpone barreras por el gusto de superarlas, hace que aparezcan la ludicidad, el ocio, como un admirable juego mágico, producto de innovadoras culturas sociales, alimentadas en tradiciones milenarias que se remontan a las antiguas sociedades organizadas, como lo afirma Josetxo Beriaín<sup>19</sup>.

El primer tratamiento rico y detallado del juego se encuentra quizá en las Cartas sobre la Educación Estética del hombre de Federico Schiller<sup>20</sup>, cuyas más bellas y abundantes en el tema quizás sean la undécima y las que llevan los números 14, 15 y 26:

En el hombre se puede distinguir algo permanente y algo que se modifica continuamente. Lo permanente se llama persona, lo natural estado. Persona y estado, el yo y sus determinaciones, que consideramos en el ser necesario como una sola cosa, se hallan eternamente escindidos en el ser finito. En la permanencia de la persona cambia el estado; en cada cambio del estado permanece idéntica la persona [...] El hombre debe recibir del exterior los materiales de la actividad o la realidad, en tanto que la suprema inteligencia los crea por sí misma y los recibe por medio de la percepción como algo que se encuentra en el espacio exterior que cambia fuera de sí en el tiempo. Esta materia, mutable en él, está acompañada por su yo eternamente inmodificable [...] A partir de esta situación nacen para el hombre dos exigencias opuestas, las dos leyes fundamentales de la naturaleza sensible y racional. La primera reclama la absoluta realidad; debe hacer sensible todo aquello que es pura forma y manifestar todas sus aptitudes. **La segunda reclama la absoluta formalidad; debe extirpar todo aquello que en él es puro mundo y crear la armonía en todos sus sentimientos. En otras palabras, debe exteriorizar todo aquello que es interno y dar forma a todo lo que es externo. Cuando estas dos propiedades se unen, el hombre junta la máxima plenitud de existencia a la mayor libertad e independencia; en vez de perderse en el**

---

17 Joffre Dumazedier, *Sociologie empirique du Loisir: Critique et contrecritique de la civilisations du Loisir* (París: Éditions du Seuil, 1974).

18 Stanley Parker, *The future of work and leisure* (Londres: McGibbon & Kee, 1972).

19 Josetxo Beriaín, *Representaciones colectivas y proyecto de modernidad* (Barcelona: Anthropos, 1990).

20 Friedrich von Schiller, *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* (París: Aubier, 1943).

**mundo, lo atrae hacia sí con toda la infinitud de sus fenómenos y los sujeta a la unidad de su razón [...]**

Al empeñarnos en esta doble tarea de hacer real en nosotros lo necesario y sujetar lo real exterior a nosotros a la ley de la necesidad, somos impulsados por dos fuerzas opuestas. Puesto que ambas se estimulan para lograr su objeto, son llamadas convenientemente, instintos. El primero de estos instintos, que llamaré sensible, deriva del ser físico del hombre –es decir, de su naturaleza sensible– y su función es ubicarlo en los límites del tiempo y hacerlo materia. **El segundo instinto que puede llamarse instinto de la forma, deriva del ser absoluto del hombre, es decir, de su naturaleza racional y tiende a tornarlo libre, a crear armonía en la variedad de sus manifestaciones y a mantener su personalidad en medio de todas las vicisitudes de sus estados.**

Cómo restablecer, entonces, la unidad de la naturaleza humana, que parece completamente destruida por esta originaria y radical oposición [...] El hombre no debe aspirar a la forma en perjuicio de la propia realidad, ni a la realidad en mengua de la forma, sino que debe buscar el ser absoluto mediante lo determinado y el ser determinado por medio de lo absoluto. Debe contraponer a sí mismo un mundo porque es persona, y ser persona porque se le contrapone un mundo. Debe sentir porque tiene conciencia de sí mismo, y tener conciencia de sí mismo porque siente [...] **En el caso de que hiciera simultáneamente esta doble experiencia - es decir, se volviera consciente de su libertad y sintiera, al mismo tiempo, su existencia, se sintiera materia y simultáneamente aprendiera a conocer como espíritu y sólo en este caso, tendría una intuición completa de su humanidad . Si tales casos pudieran suceder en la experiencia, desarrollarían en el hombre un nuevo instinto [...]** Ese instinto, en el que los otros dos actúan conjuntamente, sería el instinto del juego [...] El instinto sensible quiere ser determinado y recibir su objeto; el formal quiere determinar y producir el objeto por sí mismo; **el instinto del juego tenderá entonces a sentir el objeto como si lo hubiera producido, y a producirlo del mismo modo en que los sentidos tienden a percibir [...]**

El objeto del instinto del juego podrá, pues, llamarse forma viviente, concepto que sirve para denotar aquello que en su significado más amplio es llamado belleza [...]. Del mismo modo que el alma que en la intuición de lo Bello se sitúa en un feliz equilibrio entre la ley y la necesidad, justamente porque está dividida entre una y otra y se sustrae a la presión de ambas. El instinto material y el formal plantean seriamente sus exigencias porque uno, al conocer, se refiere a la realidad y el otro a la necesidad de las cosas; porque el primero, al actuar, se dirige a la conservación

de la vida y el segundo a la defensa de la dignidad: ambos se refieren, pues, a la verdad y a la perfección.

Pero cuando se trata de la dignidad, la vida se torna más indiferente; apenas se hace sentir la inclinación, el deber deja de oprimir. De la misma manera, el alma acoge en forma más libre y calma la realidad de las cosas y la verdad material, cuando está de acuerdo con la verdad formal; es decir, con la ley de la necesidad. No se siente, entonces ligada a la abstracción, en cuanto lo acompaña la intuición inmediata. En una palabra: lo real, en comunicación con las ideas, pierde su seriedad, porque se vuelve pequeño y lo necesario, encontrándose con el sentimiento, pierde la suya, porque se torna fácil [...] **Pero qué significa un simple juego, cuando sabemos que, entre las condiciones del hombre, es justamente el juego y solamente el juego aquello que le permite realizarse [...]** Esto que ella, según su modo de ver, llama limitación, yo, de acuerdo con mi pensamiento, lo denomino amplitud. De manera inversa diría que, con lo agradable, lo bueno y lo perfecto, el hombre es solamente serio; mientras que con la belleza juega [...] El hombre juega con la belleza y no puede jugar más que con ella. En suma, para decirlo brevemente, el hombre juega sólo cuando es hombre en el sentido más amplio de la palabra, y es enteramente hombre sólo cuando juega [...] Nunca nos equivocaremos al buscar el ideal de la belleza de un hombre por el mismo camino en que satisface su instinto de juego [...]

Sabemos que el hombre comienza por la pura vida para terminar con la forma, que es individuo antes que persona [...]. Pero no puede pasar inmediatamente de la sensación al pensamiento [...].

**Para sustituir la pasividad con la actividad, debe sentirse momentáneamente libre de cualquier determinación y pasar por un estado de pura determinabilidad [...] El alma pasa, entonces, de la sensación al pensamiento mediante un estado intermedio en el que la sensibilidad y la razón actúan juntas, y justamente por eso destruyen recíprocamente su forma determinante [...].**<sup>21</sup>

Corresponde, pues, a Schiller —y por él a todo el fascinante idealismo romántico alemán— el honor de haber atravesado por primera vez la puerta del jardín encantado y de haber reconocido, en las primeras actividades superfluas, de ficto lujo, inútiles para la conservación del individuo (es decir, en el juego), los albores

---

21 Énfasis propio.

del yo y de la cultura, el primer aflorar del espíritu desde la noche telúrica hasta la luz solar, desde la prehistoria hasta la historia<sup>22</sup>.

Partiendo de las Cartas de Schiller los estudiosos del juego orientarán sus indagaciones en tres direcciones opuestas. Por un lado, filósofos positivistas, biólogos y psicólogos como Spencer, Groos, Kohler, Stanley Hall y Buytendijk querrán conocer las causas naturales del juego y tratarán de conectar el juego del niño con el juego de los animales. Por el otro, Fröbel, y después Piaget, Chateau y Huizinga, se preguntarán en cambio porqué y con qué finalidad juega el hombre. Con el examen del *faire semblant*, de las ficciones lúdicas, del símbolo y de las estructuras ilusorias, tratarán de echar un puente audaz entre la animalidad y la humanidad, entre la vida y forma, naturaleza y cultura. Un puente sobre aquel abismo que Schiller imaginaba saltar con el *juego de la dialéctica*. Por otro, finalmente, Freud y los psicoanalistas de los albores de esta ciencia, lo desecharán como instrumento preponderante en el desarrollo moral y lo confinarán a los “centrales acontecimientos de la infancia [...] a la temprana configuración como criaturas de deseo”<sup>23</sup>.

En las postrimerías del siglo XIX, sobre la cuna de la herencia poética, cultural y educativa romántica se aprecia el nacimiento de una psicología del niño que desarrolla un método científico paralelamente con nuevos discursos pedagógicos y nuevas interpretaciones del juego. Con ella se comienza a anudar una relación entre juego y educación.

La ciencia mira esta relación, no para profundizar en el juego desde su contenido serio y no frívolo, sino para otorgarle una fundamentación justificante en función de teorías de referencia.

Así, el modelo juego-educación, más ligado al romanticismo es el de la “recapitulación”, cuyo paradigma quizás sea, dice Brougère<sup>24</sup>, la forma mítica y poética que se aprecia en el clásico texto de Jean-Paul Richter<sup>25</sup> (1763-1825). Aún allí no hay ninguna pretensión propiamente científica, sino una inscripción del tema en el contexto de la modernidad. Su visión científica surge de modo progresivo por vía de la biología y accesoriamente, a través de la antropología. Y, en el caso de la teoría de la recapitulación, a través de la embriología comparada o evolutiva.

---

22 Julio Arbeláez, *Yo juego, ¿tú...?* (tesis de pregrado, Universidad Externado de Colombia, 1994). Julio Arbeláez Pinto estudió a profundidad el juego como institución lúdica en su tesis de pregrado, que el autor de este trabajo doctoral tuvo el honor de dirigir.

23 Ospina, “La redención por la belleza”.

24 Gilles Brougère, *Jeu et Éducation* (París: L'Harmattan, 1995).

25 Jean Paul Richter, *Levana ou Traité d'éducation* (Lausanne: L'âge de l'homme, 1983). En esta obra, el escritor alemán formula su idea de juego como educación natural que contribuye al desarrollo del niño porque, “las horas de juego no son otra cosa que las horas más libres de estudio [...]”.

En el trasfondo de dicha teoría subyace la metáfora platónica de las edades de la vida, manifiesta en sus *Diálogos*<sup>26</sup>, por referencia de las edades del individuo, con las edades de la humanidad, pues esta tiene una infancia, una madurez y una senectud, valorizadas o desvalorizadas de modo distinto según las épocas, de tal manera que la antigüedad se constituye en la infancia de la humanidad, mientras que la modernidad (*modus hodiernus*), por valorizar la historia que construye, se ratifica y autodenomina como el acceso a la madurez.

Existe un modo propio para los románticos, por influencia rousseauniana, en punto a asumir la metáfora platónica, pues en su seno esta se contrae para comprender e identificar las diversas etapas de la infancia.

Dice Brougère que es la infancia la que repite la historia y no la historia la que se asemeja a las edades de la vida. La metáfora ya no es, en el ámbito romántico, útil para valorizar la modernidad de cara a la etapa sacral, sino el origen, lo primitivo, la infancia. Se mutan románticamente los valores, se da un cambio de interés y de mentalidad, agrega Brougère, ligado a una valoración de la infancia.

Lo anterior va de la mano del movimiento de ese mismo pensamiento romántico, hacia la *filosofía natural*, entendida como intento totalizador y de conciliación con la naturaleza<sup>27</sup>, lo que hace posible comparar, al menos de modo primario, ciertas etapas de desarrollo del embrión (mamífero) con animales inferiores, aceptando la analogía entre diversas realidades. La teoría de la recapitulación deja de ser simplemente una metáfora y se asume como un principio de clasificación, una confirmación, una valoración científica del ser en fase de desarrollo.

Así para las calendas del siglo XX, la influencia romántica produce un tránsito desde la “filosofía natural” hacia la ciencia positiva generando, ahora sí, una verdadera Ley de la Recapitulación, de orden biogenético fundamental<sup>28</sup>.

Dicha ley se enuncia en términos haeckelianos como que

la historia de los gérmenes resume la historia de la especie [...] son los hechos de herencia y de adaptación que establecen un ligamen etiológico entre la evolución del embrión y la evolución de la tribu. La filogénesis es causa mecánica de la ontogénesis. El desarrollo de la especie, conforme a las leyes de la herencia y de la adaptación, determina las fases del desarrollo del individuo.

De este modo podrá hacerse un ligamen entre teoría embriológica y la metáfora platónica de las edades de la vida, perdiendo la última su “estatus” de metáfora

26 También en *La República*, cuando asume la música y la gimnasia como grades componentes de la educación del niño.

27 Jean Jacques Rousseau, *Emilio o de la educación* (Madrid: Edaf, 1985).

28 Ernst Haeckel, *Anthropogénie ou histoire de l'évolution humaine, leçons familières sur les principes de l'embryologie et de la psychologie humaine* (París: C. Reinwaht, 1986).



para transformarse en marco de interpretación de hechos observados. Hay correspondencia entre la historia del individuo y la historia de la especie.

La biología, triunfante con el modelo darwiniano de fines del siglo XIX, coloniza el marco general del estudio del hombre, lo que permite hacer el tránsito a la antropología (antropogenia) y construir múltiples correspondencias a nivel de lo biológico y de lo social. Se atraviesa desde el romanticismo al positivismo, donde la ley es radical, la mutación se hace continua y se fortalece el ámbito científico en el que se inscribe la psicología del niño.

Desde esa época, la de Haeckel y autores concordantes, estudiar al niño conduce a estudiar la historia de la evolución de la humanidad, concepción evolutiva lineal, en la que cada época de la infancia, identificada por la clase de juegos que la caracteriza, corresponde a uno de los estadios de la historia humana.

El problema que se plantea el investigador de la psicología infantil para esa época y que no resolvió la, llamada por Brougère, *exaltación romántica*, es saber para qué sirve el juego o porqué juega el niño. Ya no son suficientes las interpretaciones poéticas de Schiller, hablando del *exceso de energía*, ni las de Herbert Spencer de igual corte estético, donde el juego es igualmente “el consumo artificial de energías que, a falta de poder ser utilizadas materialmente, se tornan tan dispuestas a gastarse que buscan alivio en acciones simuladas, en lugar de aliviarse con acciones reales”.

El juego, dice Brougère, no es un epifenómeno; este supone una función, busca una finalidad, un sentido, no puede ser gratuito. Y este sentido no se halla en la especulación filosófica, sino en la experiencia. De ahí la fuerza e importancia de la Ley de la Recapitulación.

El juego permite al niño recapitular las experiencias de la tradición lúdica de siglos, esto es, llegar espontáneamente desde lo primitivo original, al estadio de civilización y desarrollo que caracteriza la sociedad donde le tocó nacer. Es una suerte de efecto en reflujo de lo natural sobre lo cultural. El niño, en un proceso originario de maduración, asimila de modo simple la historia cultural de la humanidad, naturalizándola por sus circunstancias biológicas y de desarrollo moral.

Así lo asumió a inicios de siglo XX la psicología americana, para la cual la infancia y la juventud recapitulan el pasado para preparar el futuro. Granville Stanley Hall considera el juego como “reminiscencia, si bien inconsciente de nuestra línea de descendencia, cada una eslabón para la otra”<sup>29</sup>, por lo que solo la edad de la vejez es ausencia “de alma y cuerpo” del juego. Así se radicaliza la fuerza educativa espontánea del juego, donde Tom Sawyer, el héroe creado por la pluma literaria de Mark Twain, es su paradigma. Allí es donde se enraíza

---

29 Granville Stanley-Hall, *Adolescence* (Nueva York: D. Appleton, 1904).



modernamente la pedagogía de la *nueva educación*, de la escuela activa y del desarrollo moral espontáneo del niño.

En Piaget este paralelismo entre primitivos e infantes también está presente. En sus escritos autobiográficos explica cómo “al inicio de mis reflexiones teóricas me convencí que el problema de las relaciones entre organismos y medio, también se colocaba en el dominio del conocimiento, apareciendo como el problema de relaciones entre el sujeto actuante y pensante y los objetos de sus experiencias”<sup>30</sup>.

Se trataba entonces, para Piaget, de hacer un regreso a través del niño, hasta la génesis, para lograr comprender el funcionamiento de la inteligencia adulta. “Es a través del estudio del comportamiento de los niños que nos rodean, como tenemos la oportunidad de observar el desarrollo de la conciencia lógica, matemática, física [...]”<sup>31</sup>. Ya no es necesario rememorar una Ley de la Recapitulación para explicar las estrechas analogías entre el ser pensante primitivo y el niño, pues “como todos los humanos, incluido el primitivo, comenzaron por ser niños, el pensamiento del niño precede el de nuestros lejanos ancestros, en la misma forma que precede el nuestro”. Para Piaget, en resumen, la psicogénesis es una parte fundamental de la embriogénesis.

La primera referencia piagetiana relativa al juego aparece en el periodo en el que se analiza la especificidad del pensamiento infantil (1921-1932) y, concretamente, en el *Jugement Moral chez l'enfant*, cuando emprende un análisis del “juego de reglas” para explicar los procesos de socialización del niño y la comprensión de los problemas que rigen el comportamiento de la sociedad, a través de las conductas lúdicas del infante<sup>32</sup>.

El juego es para el niño un instrumento de acceso a representaciones espontáneas donde la naturalidad es preservada de la influencia de la ley social, pero que a su vez le permite descubrir los valores sociales relativos al derecho y a la democracia.

Más adelante, en los años cuarenta (segundo Piaget), con motivo de sus primeros estudios sobre las manifestaciones de inteligencia en el desarrollo del niño, en su trilogía científica: *La naissance de l'intelligence chez l'enfant*, *La construction du réel chez l'enfant* y *La formation du symbol chez l'enfant* y, concretamente, en el tercero de estos ensayos científicos, retoma el análisis del juego desde su contribución al desarrollo cognitivo del niño, distinguiéndolo en tres categorías: el juego de *ejercicio* (desarrollo sensorio/motor del niño: “lindas manitas que tengo yo...”), el juego *simbólico* (el objeto real apprehendido como “si fuera otra

---

30 Jean Piaget, “Autobiographie”, en *Jean Piaget et les sciences sociales* (París: Cahiers Vilfredo Pareto 4, 1966).

31 Piaget, “Autobiographie”.

32 Jean Piaget, *Le jugement moral chez l'enfant* (París: Alcan, 1932).

cosa”: el “palo de escoba como caballo de carreras”) y el juego de *reglas*, donde se representa un rol con la necesaria intervención de la cooperación (“las mamacitas”, “héroes y villanos”, “las escondidas”, “las bolas de cristal”), conducta heteronómica no sancionable, pues si las reglas se violan no hay castigo de quien representa el poder, porque no está presente el juicio de la obediencia al apuntar al campo de lo mágico que confunde la realidad con la imaginación<sup>33</sup>.

El pensamiento del segundo Piaget al respecto, parte de la tesis de ser el juego simbólico un instrumento para el desarrollo de la inteligencia. El juego simbólico recorre instancias. La primera de ellas es la imitación (*ser como*) que deriva en la acomodación (*ser tal*), acomodarse a un ser, a un comportamiento exterior.

El juego simbólico como el juego de ejercicio tienen fundamento en la tendencia infantil a adecuar el mundo exterior a sus deseos y esquemas. Por eso, el juego es desarrollo de la representación, de la posibilidad de evocar, de manipular los signos. Y la representación traduce la aparición del pensamiento preconceptual, la posibilidad de representar un objeto en su ausencia, salir de una inteligencia sensorio /motriz a una inteligencia capaz de operación.

El juego, para Piaget, no vale por sí, sino por ser camino simbólico, actividad espontánea del párvulo que más o menos permite leer sus representaciones y ver desarrollarse sus funciones semióticas. Tiene valor el juego por su capacidad reveladora de los mecanismos cognitivos del niño, por ser la piedra de choque, el eslabón que sirve para su paulatina adaptación a la realidad, como lo recogen las profesoras Alicia Rodríguez y Mónica Sanchez<sup>34</sup>.

Ha llegado científicamente el momento de la respetabilidad del juego. El juego con Piaget se vuelve *serio*. Su estudio, dice Brougère, debe pretender, de ahí en adelante, un objetivo más trascendente que el simple interés de entender qué es realmente el juego.

En una primera visión de los escritos y experiencias de Freud, por el contrario, pareciera que el *juego* no es propiamente un concepto de recibo en su pensamiento y que si lo estudia y lo aplica al desarrollo moral es por relación con otros fenómenos como la inspiración literaria, la compulsión y la repetición, la muerte, el recuerdo, la recuperación, como más adelante lo debatiremos.

Según se lee en Freud, el juego como tal tiene la virtud de desaparecer para dar paso y ventaja a procesos psíquicos que no le son propios. Como tal, hace parte de fenómenos de importancia que ponen de manifiesto el funcionamiento psíquico del hombre: el sueño, la ironía, el humor, el chiste, la actividad artística y también el *juego*. Así las cosas, solo el psicoanálisis ulterior se muestra

---

33 Jean Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant* (1945) (Neuchâtel-París: Delachaux et Nestlé, 1976).

34 Alicia Rodríguez y Mónica Sánchez. “Juego y aprendizaje – Nuestro hallazgo metodológico” (Ponencia para el II Congreso Internacional de Educación Virtual, Islas Baleares, España, abril del 2002).

más amigable en torno al juego y hace uso de este en el campo del análisis de los niños<sup>35</sup>.

Para Mélanie Klein, citada por Roberto Reynoso<sup>36</sup>, el juego como lenguaje permite que el niño exprese sus fantasías, deseos y experiencias, simbólicamente por medio de juguetes y juegos y, al hacerlo, utiliza los mismos medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el mismo lenguaje que nos es familiar en los sueños, transforma en activas las experiencias sufridas pasivamente, cambiando por placer el dolor, ya que sus fantasías mantienen el interés por el mundo exterior y continúan el proceso de aprendizaje de este, extrayendo de tal experiencia la fuerza para buscar el conocimiento, la capacidad para evocar el pasado y construir el futuro.

Para Freud el juego es el primer rasgo de la actividad poética, misterio del funcionamiento psíquico. La visión romántica del niño jugando es descrita a plenitud en su ensayo *La creación literaria y el sueño despierto*, que data de 1908. Allí se lee como “todo niño que juega se comporta como poeta, en tanto se crea un mundo para sí o, con más exactitud por el hecho de trastocar las cosas del mundo donde vive, en un orden nuevo, todo a su acomodo”<sup>37</sup>.

Freud ve en el juego condiciones eróticas disfrazadas y considera el juego como la expresión del “yo”. También sostiene que obedece a una pulsión instintiva de primer orden, que el niño tiene necesidad de expresarse, de proyectarse dentro del ambiente y fuera de este. Que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad, nivel adecuado en su mundo y conciencia de su propio valer. Asimismo, señala que los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio, ya que hacen valer su personalidad entre los individuos y las cosas.

La importancia del juego y su condición seria están ligadas al campo psíquico, en el cual el niño solo oficia como testimonio. El juego es la antirrealidad. Como el soñar despierto se opone a la realidad, en la misma forma el juego se opone a esta.

“Lo contrario del juego no es lo serio, sino la realidad”, agrega más adelante Freud. El niño tiene la fuerza de proyectar un mundo falso conforme a las aspiraciones de su *psiche*, sin los apremios e inconvenientes de la realidad. Como huida que es de lo real, poeta y niño (únicos autorizados y habilitados para jugar) tienen y desempeñan actividades semejantes en las que predomina y reina lo imaginario.

“El poeta procede como el niño que juega; crea un mundo imaginario que toma muy en serio, lo dota de grandes cualidades de afectos, distinguiéndolo claramente de la realidad” (Freud, 1973). El juego es el arte del niño que debe repu-

---

35 Mélanie Klein, *La psychoanalyse des enfants* (París: Puf, 1959).

36 Roberto Reynoso, *Psicología y clínica infanto-juvenil* (Buenos Aires: Belgrano, 1980).

37 Sigmund Freud, “La création littéraire et le rêve éveillé”, en *Essais de Psychanalyse Appliquée* (París: Payot, 1973).

diar el adulto, a quien no le es dado abandonar la realidad, porque las emociones generadas por el juego, se transforman en pena cuando se intenta transferirlas a la realidad. Es, se le antoja a Brougère, siguiendo a Freud, como una versión de la catarsis aristotélica, a través de la tragedia ática.

El juego es, parece decir Freud, una huida, un escape de la realidad, indigno de la madurez, porque está orientado por los deseos y, propiamente hablando, por aquel deseo que ayuda a desarrollar al niño, a llegar a ser grande, adulto. Su lógica, antítesis de la realidad, no contribuye mucho a la adaptación del niño en el futuro, en la edad madura, de la plenitud de vida. El juego se quedará entonces en la penumbra de un deseo insatisfecho. Es el fantasma freudiano del “soñar despierto”, las fantasías del adulto que quiere corregir una realidad que no otorga felicidad.

Por otra parte, esta reflexión freudiana que rescata el arte, condena al juego como repetición inútil, frustración de la libido en la búsqueda del placer. Hay “en la vida psíquica una tendencia irresistible a la repetición, sin tener en cuenta el placer, colocándose sobre él, manía que se hace manifiesta en los juegos de los niños”<sup>38</sup>. Por ello el niño que juega se ve solo a sí mismo y ese juego que es su universo agosta su placer, al contrario del arte en el que el comportamiento humano asume el papel de espectador de la belleza y de la imaginación, logrando así la presencia del placer.

Pero una posición muy distinta parece encontrar William Ospina en la literatura freudiana. Al respecto y con profundidad hace este análisis:

[...] qué lucha contra la infelicidad humana hizo en las primeras décadas del siglo XX ese hombre extraordinariamente lúcido, sensible y generoso que se llamó Sigmund Freud. Qué sabía su manera de entender que nuestra conducta está determinada por los centrales acontecimientos de nuestra infancia, por los afectos que nos inscribieron en el orden social, por nuestra temprana configuración como criaturas de sexualidad y de deseo. Qué admirable propuesta la de convertir el lenguaje del que estamos tejidos, en el instrumento mismo de la comprensión de lo que somos y de la transformación de nuestra conducta.<sup>39</sup>

Ante el enfrentamiento de pensares, vale la pena recabar.

38 Freud, “Au delà du principe du plaisir”, en *Essais de psychanalyse appliquée* (París: Gallimard, 1973).

39 Ospina, “La redención por la belleza”.

## DESQUICIAR LA PRETENDIDA DEUDA FREUDIANA CON EL VALOR HUMANO Y SOCIAL DEL JUEGO

Las opciones humanas son Juego de niños.

Heráclito

La madurez del hombre es haber vuelto a encontrar la seriedad  
con que jugaba cuando era niño.

Nietzsche

Como ya he comentado, para Freud, el *juego* no es propiamente un concepto de recibo en su pensamiento y si lo estudia y lo aplica al desarrollo moral es por relación con otros fenómenos como la inspiración literaria, la compulsión y la repetición, la muerte, el recuerdo, la recuperación.

Ante este aserto es preciso desarrollar un debate de más profundidad, frente a su trabajo experimental y a su ejercicio intelectual, por su necesaria influencia en la relación juego/ética/estética/regla, esencia de la norma social y, en mi sentir, de la regla de derecho.

Al tener un ligamen innegable la anterior relación, su teoría de las masas y de los comportamientos sociales de estas, encuentro que, en el debate de la psicología social animado a partir de Freud, lo que se entraba es un *juego* altamente valorado, como fuente de desarrollo humano y de derechos protegidos socialmente como la salud, la vida buena, la vejez, la educación.

¿Será, entonces, tan rotunda y contundente la descalificación del juego en Freud, militante de primera línea en la forja del individuo, como ser autónomo y social? ¿El texto de William Ospina traído a cita anteriormente descalifica de modo contundente esta adjetivación?

Por eso continuemos en la senda del interrogante: ¿cuál es, en el pensar de Freud, la relación del juego infantil, con la estructuración de la realidad adulta, una realidad de suyo comunitaria, en veces atravesada por la razón y otras, simplemente gregaria, como razonable o gregario puede ser el juego? ¿Hasta dónde llega su intrascendencia para la construcción de la conciencia colectiva y de la inteligencia social, del liderazgo, de la cooperación, de la unión de masas y particularmente de la vida feliz, como fin supremo humano?

Probablemente los trabajos del psiquiatra (siempre buscados en socorro, cuando de la intimidad humana y su complejo mundo se trata, al igual que cuando de cambios sociales se pretende realizar en el “mundo de la vida” de hoy, precipitado en la adición, la paranoia, el individualismo, la exclusión, la vulnerabilidad,

la vida vacía de sentido) puedan dar ilustración para fijarle sus justas fronteras al pretendido repudio freudiano del juego.

También pueden ayudarnos las apostillas y trabajos más extensos de sus seguidores/contradictores sobre psicología de masas, lo mismo que otras experiencias casuales del padre del psicoanálisis, de las que se informa al conocer por la historia la calidez de su contacto normal y diario con el núcleo familiar y su condición comprobada de tierno, connivente, permisivo y, quizás, alcahuete abuelo.

Los comentarios de Franco Livorsi y de Ettore Albertoni<sup>40</sup> a *La psicología de las masas y el análisis del yo* de Freud, aunque apuntan hacia el encuentro de una línea política de explicación para los eventos colectivos, en tanto estos se fundamentan en aspectos primariamente mentales, en motivaciones interiores del quehacer político, pueden servir como sustento en este intento. Recuerdan Livorsi y Albertoni que Freud sintió la necesidad de confrontarse con los trabajos de Gustave Le Bon<sup>41</sup> (1841-1931), debate del cual surgió el nombrado ensayo<sup>42</sup>.

En la obra de Gustave Le Bon que data de 1895, el padre del Psicoanálisis ve un problema fundamental: las afirmaciones de Le Bon sobre la presencia de una conciencia de tipo colectivo, connatural que trasciende, en las masas, las conciencias individuales, generando en ellas una nueva visión de la realidad que concita y compele a la acción de conjunto, colectivo/gregaria, un comportarse insospechado en cada quien en particular.

En efecto, Le Bon había formulado la tesis de una psicología de tipo colectivo que se colocaba en lugar y por encima de aquella personal consciente. La psicología social o colectiva tiende a considerar al individuo como parte de un grupo amplio (casta, tribu, pueblo, institución, masa) que trasciende y se pone por encima del grupo familiar.

¿Qué es una masa? ¿Por qué medios puede ejercer tanta influencia en cada individuo? ¿En qué consiste esa influencia, es decir, cómo modifica al sujeto? Para Le Bon, por el solo hecho de integrar una multitud, los individuos adque-

---

40 Franco Livorsi y Ettore Albertoni, *Politica e Istituzioni - Lessico* (Milán: Eured, 1999).

41 La obra de Le Bon, *Psicología de las masas* (1895), surge de la impresión que causaron en el pensador francés las turbas revolucionarias de su tiempo, en particular la derrocadora del régimen monárquico en 1789 y aquella de la Comuna de París de 1871 y las de años sucesivos. La masa espontánea genera en su interior una enorme sugestión recíproca, de tipo hipnótico, con el consiguiente emerger de rasgos de atavismo o primitivismo, de manada, tribu o mejor de horda primordial, donde todas las emociones y sentimientos resultaban exasperados por diversidad de manifestaciones, miedo entusiasmo, agresividad, coraje frente al peligro. El prevalecer de las pulsiones irracionales, a menudo conexas a la acción agregada de un estado de hipnosis producida por agitadores y líderes, transformaba las masas inconscientes, en capaces de actos que sus componentes singulares no hubiesen realizado, tomados uno a uno.

42 Sigmund Freud, "Psicología de las masas y análisis del yo", en *Obras completas* (Madrid: Biblioteca Nueva, 1968).

ren una especie de alma colectiva sustituta que los hace obrar, sentir y pensar de manera distinta a como lo harían de manera individual.

La masa genera homogeneidad, dice Gustave Le Bon, pues dentro de la multitud todo acto y sentimiento es contagioso e irrigante. El individuo cae en un estado similar al de la fascinación hipnótica. La multitud necesita un jefe por su sed insatisfecha de obedecer, una voluntad potente para imponerse. Busca el alguien, una cualidad llamada *prestigio* o poder de fascinar a los demás que paralice las facultades críticas de los sujetos que integran la masa. Freud precisamente criticará esta concepción leboniana, sobre los jefes de multitudes.

Pero Le Bon persiste y continúa. La masa no busca la verdad sino la ilusión, la poética y cree en el mágico poder de las palabras. El individuo expuesto a la masa (vale decir, incorporado a una entidad colectiva informe, de contornos indefinidos), puede producir una modificación radical del propio comportamiento. Parecen anularse las superestructuras generadas por la educación social y la evolución del ser humano en su proceso de crecimiento físico y psíquico integrales, de tal modo que, ínsito en el alma de la masa, este sujeto denota rasgos que tienen alta correspondencia con la vida psicológica de los humanos primitivos o de los infantes, asumiendo comportamientos análogos a aquéllos propios del inconsciente en la vida onírica, como es lo propio del juego. Pero, además, como el primitivo y el niño, el hombre, integrado a la masa es impulsivo, voluble, accesible a la imaginiería, luce cerrado a la instancia crítica, fascinado por el discurso, así sea demagógico, carente de sentido de la realidad e indiferente a la verdad, autoritario, intolerante, ciegamente convencido de la propia impotencia, gregariamente fuerte, conservador, cruel, brutal y destructivo, gozador de la vida. El hombre entonces asume la personalidad comportamental de un jugador.

Freud, por su parte, dicen Livorsi y Albertoni, no encontraba dificultad alguna en admitir y preconizar la función exclusiva del inconsciente en los comportamientos masivos informes, por lo que no podía reconocer la *relación colectiva* predicada por Le Bon para las masas casuales o episódicas, como elemento peculiar que llegara a determinar los actos de cada individuo allí comprometido, por encima de la determinación personal.

De hecho, en la visión freudiana, añaden Livorsi y Albertoni, el inconsciente, esto es, el sistema psíquico autónomo y nativo de todo hombre, se caracteriza por su capacidad de generar y emitir una suerte de energía encaminada hacia el puro placer personal, siempre directa o indirectamente sexual (la libido). Tal contenido de energía deseante resultaba obviamente individualista e irreductiblemente egoísta, como es el niño que juega. Si en esa conducta pudiera encontrarse algún rezago de moral, esa escasa semilla ha sido sembrada, si acaso y en gracia de la discusión, en el terreno propio de la conciencia que, de todos



modos, solo emerge a espaldas del inconsciente originario, como una suerte de derivado embozado, siempre entendido como de segundo grado.

Freud sostenía que la experiencia —base del inconsciente, en torno a la cual todo gira en la vida niña— resulta de la relación del infante con las figuras parentales. La inclinación incestuosa frente a la madre, a quien el niño quisiera amar de modo excluyente y el sentimiento de amor/temor hacia el padre, en conflicto con el egoísta amor hacia la madre que diseña un padre asumido a la vez y paradójicamente como onnipotente, cariñoso y enemigo.

Hacia los cinco años este complejo de Edipo “evolutivo” debe superarse. Si el sentimiento incestuoso inconsciente y posesivo hacia la madre, así como el amor/odio por el padre, también inconsciente, llegasen a permanecer, la conducta infantil se transformará en neurótica, resultará profundamente herida psíquicamente y en tal estado permanecerá hasta la superación eventual del desarreglo infantil que ha bloqueado el desarrollo normal de la psiquis, hacia la heterosexualidad y hacia el sentido de familia. Su vida será infeliz

Comentan entonces Livorsi y Albertoni, el ataque de Freud a la tesis leboniana: ¿cómo explicar entonces, en este escenario inicial de amor/rechazo/temor superados, trascendidos en un momento etéreo definido, la siembra infantil de un fenómeno futuro de desencadenamiento de una ciega pasión en el hombre “en masa” que describe Le Bon?

Freud explica por qué las sociedades se mantienen unidas, recurriendo a los conceptos de *libido* e *identificación*: la gente permanece unida por lazos de amor porque han elegido al mismo líder como ideal del yo, se identificaron con él y por tanto se han identificado entre sí.

Dice Freud en su obra:

No nos satisfacen los argumentos de Le Bon (los fenómenos sociales obedecen a la sugestión recíproca de individuos y al prestigio del caudillo). Nos proponemos ahora, explicarlo recurriendo al concepto de libido. Libido es una cantidad de energía instintiva relacionada con el amor, o más neutramente, con los afectos. Tal energía es originalmente de tipo sexual, aunque después puede ser desviada hacia otros fines.

En la esencia del alma colectiva existen también relaciones amorosas, ocultas detrás de la llamada “sugestión”. La masa se mantiene unida por la fuerza del Eros, cuando el individuo renuncia a su individualidad dejándose sugestionar por otros, lo hace más por estar de acuerdo con ellos (por “amor” a ellos), que contra ellos.<sup>43</sup>

---

43 Sigmund Freud, “Psicología de las masas y análisis del yo”, en *Obras completas* (Madrid: Biblioteca Nueva, 1968).



Para Freud la masa típica es aquella que se instituye en torno a un *condottiere* y el fenómeno primario que aparece en su formación como entidad unitaria es el de la relación libídica que se establece entre cada uno de los individuos que conforman tal agregado social y su capo. Estas formaciones colectivas pueden aparentemente carecer de capo, mas este, en tal caso, deviene sustituido por una idea, o por un deseo común compartido por una multiplicidad de individuos. De todos modos, el elemento cohesivo de un agregado social está constituido por la red de ligámenes libídicos que envuelve a sus implicados, además de las actitudes y los comportamientos propios de los jugadores, como lo prueba cualquier juego o afición de grupo.

En algunos casos, el líder o el deseo, no son otra cosa que un ideal del “yo” que sustituye el superyo para cada uno de los gregarios. Pero en otros casos la función normal del superyo no resulta totalmente abolida y el capo resulta ser, entonces, para cada gregario, un ideal solo parcial. Algunas formaciones colectivas permanentes, aún consienten que los individuos que de ella hacen parte mantienen un cierto grado de independencia y originalidad que, por el contrario, se anula en tratándose de la absorción por una masa transitoria.

Así, ninguna colectividad social puede mantenerse de modo estable sin que sea satisfecho el sentido de justicia en términos ético/comunitarios, puesto que desde el momento en que se extingue la paridad de trato entre los gregarios, se vuelven cisco, consiguientemente, las mismas condiciones que hacen posible la identificación entre los individuos del colectivo y reaparece en ellos su originario narcisismo, su autonómico egoísmo.

Pero este condicionamiento de justicia, de ética, se aplica a los miembros de la masa mas no a su líder, quien, en cierto modo, se encuentra fuera del agregado. La masa le reconoce todo privilegio y su posición excepcional constituye esencialmente la condición para que los miembros del colectivo reflejen en este su propio ideal. Ideal de fuerza y de poder, ya que mientras más sepa el conductor ejercitar su particular atracción sobre la colectividad, más será seguido y asumido como líder carismático. Todos iguales y un solo capo, por encima de todos; es el aforismo kantiano<sup>44</sup>, en una particular acepción.

Para Freud el capo es fuerte, libre e independiente, mientras los que conforman su masa son débiles, temerosos, no se arriesgan en iniciativas personales. El capo es una especie de superhombre, solo, no ama a ninguno, los miembros de su horda no son sino sus medios para satisfacer sus propios intereses; su narcisismo no está limitado por ninguna proyección libídica objetual permanente. Así, mientras el gregario tiene la necesidad de sentirse amado, el capo no necesita amar a nadie, para el líder el amar es debilidad, para él no hay lugar para los sentimientos

---

44 “La Ley moral dentro de mí y el cielo estrellado sobre mi cabeza”.

(fijaciones libídicas estables). Hay, entonces, dos temas que Freud subraya como generadores de unión en la masa: la identificación y el enamoramiento.

La identificación como la forma más temprana de enlace afectivo a otra persona y que se enquistaba en la base del complejo de Edipo. Esta forma primitiva de ligamen, que subsume el identificador en el identificado, puede surgir si hay algún rasgo en común con la otra persona que no es objeto de sus instintos sexuales: los otros contertulios, el caudillo, el bienhablado, el fuerte, el mejor jugador.

El enamoramiento, a su vez, como acción inconsciente en que el sujeto sobreestima sexualmente al objeto amado, se ilusiona al considerar que dicho objeto es amado también sexualmente por sus excelencias psíquicas, de tal manera que le transfiere una cantidad considerable de libido narcisista. Es decir, el objeto le resulta útil para sustituir el ideal propio no alcanzado por el “yo”. Se entra en el juego de llenar la carencia.

Así que, en la identificación, el “yo” se enriquece con las cualidades del objeto que introyecta, pero en el enamoramiento, al contrario, se empobrece y serviliza.

Negando el análisis o afirmación de Freud sobre la preexistencia de un instinto gregario, originario y específico, la génesis de todos los fenómenos sociales de masa es reformulada y reconducida por el contradictor de Gustave Le Bon, hacia uno de los dos instintos considerados primordiales: el eros y el complejo de los impulsos libídicos.

Las tendencias libídicas, cuya naturaleza más íntima es de carácter sexual, pueden conservar íntegramente una particular naturaleza, manteniéndose orientadas hacia un fin propiamente sexual, o resultar reformadas, concentrándose en manifestaciones más aceptables. No obstante, hablando de la estructura libídica de la masa, o de los ligámenes libídicos que constituyen la cohesión de los agregados sociales, debe entenderse que se habla claramente de tendencias libídicas distraídas de su original fin, vale decir, sublimadas.

Freud se ocupa entonces no solo de las masas espontáneas analizadas por Le Bon, sino de las que llama *artificiales* (las colectividades organizadas), tales como la Iglesia y el Ejército, pues sostiene que el lazo de cohesión entre los miembros de una masa surge del hecho de tener, al menos temporalmente, el mismo objeto por ideal.

Iglesia y Ejército son masas (jugadoras) artificiales porque sobre ellas actúa una coerción exterior que las preserva de la disgregación. Dentro de ellas reina la misma ilusión: la presencia de un jefe visible (comandante del Ejército, “mi-general”) o invisible (Cristo, “mi-dios”) que ama/ordena igualmente a todos los miembros de la masa. El jefe es el padre que ama por igual a todos sus soldados o Cristo, pastor de la grey que ama a sus ovejas y, por ende, estos son camaradas o hermanos entre sí y “juegan” por el propósito que aquel les ha sembrado.

En la masa artificial, el individuo tiene, entonces, dos vínculos afectivos o libídicos: con el jefe, con Cristo y con los restantes individuos hasta formar una *ecclesia*, una comunidad de amor y obediencia. Esto nos permitirá entender el porqué de la limitación de la personalidad y libertad individual, por qué ocurre una sujeción a centros libidinales distintos y por qué son estos fuertes y son dobles lazos afectivos los que mantienen la unidad de la masa –del equipo, del *team*– preservándola del pánico y de la disociación infiel. También nos lleva a comprender, dice Freud, por qué en la masa surge miedo ante un peligro que amenaza a todos o por la ruptura de los lazos afectivos que la mantenían cohesionada (angustia colectiva).

Aquello que une las masas eclesiásticas y militares transformándolas en un todo, no es la mera sugestión hipnótica que producen los caudillos, como lo observaba Gustav Le Bon, fenómeno para este superficial y derivado, sino la reacción libidinosa frente a figuras amadas/temidas por todos, constitutivas de una suerte de subrogado del gran padre para los pequeños, quienes lo adoran, lo sienten omnipotente, mucho lo temen, al tiempo que se sienten protegidos. Figuras identificables con el comandante general (el generalísimo) del ejército o con Jesucristo para los fieles al Evangelio. Por amor al capo idealizado, sus seguidores se aman, *juegan* hasta el desfallecimiento; si sucumbe su fe en él, dejan de ser masa y se disgregan, dejan de jugar.

Iglesia y Ejército son masas artificiales permanentes, unidas en torno a un líder. Una y otra colectividad puede identificarse como una gran familia de jugadores. Una y otra de estas formaciones se fundan sobre la convicción de la presencia visible o invisible de un conductor, “dueño del balón” que cuida de modo igual y vela por el amor, sin diferencias, por cada uno de sus miembros. Y para Freud, este sentirse amados es pilar esencial de esta relación, derivándose de aquí una necesaria distinción entre la psicología de la masa y la psicología del capo. Todo un juego de amor/poder.

Los lazos de los individuos con el jefe son más determinantes (al menos para ellos mismos) que los lazos de los miembros entre sí. En las masas cohesionadas se toleran las diferencias entre los miembros, lo cual solo puede ser explicado por la presencia de lazos libidinales que surgen en las masas restringiendo al egoísmo narcisista. Ello sirve de prueba de cómo la esencia de dicha formación colectiva reposa en los lazos afectivos que establecen sus miembros entre sí.

Entre los fenómenos que se manifiestan en la masa, existe uno de extrema relevancia: el contagio mental, el hecho que todo sentimiento y todo acto tiende a propagarse, a ser reproducido por todos quienes integran el agregado social, “las barras bravas”, “las brigadas”, “los comandos”, por efecto de la sugestionabilidad, pues, dice Freud, el fenómeno del enlace hipnótico es el esencial para que ocurra este sugestionamiento.

Precisamente, esta relación hipnótica consistirá en una total entrega amorosa, en la cual los fines sexuales se encuentran del todo ausentes. Y la eficacia de esta relación hipnótica dependerá del hecho que el hipnotizador despierta en el sujeto un elemento que pertenece a su realidad arcaica. La existencia de un ser omnipotente, amado y a la vez odiado, a cuya autoridad no es posible escapar y frente a la cual se impone, en el sujeto hipnotizado, un comportamiento pasivo y masoquista.

Por causa de la identificación y sugestionabilidad que se genera en un agregado social, el narcisismo individual se transforma en narcisismo de grupo; la agresividad hacia el otro resulta orientada hacia fuera el grupo social, dando origen a la intolerancia respecto de los excluidos, fenómeno del todo general y correlativo a la solidaridad del grupo mismo.

Esta forma de agresividad que manifiestan los grupos sociales, no está determinada por la necesidad de autoconservación, no es la simple consecuencia de exigencias de tipo racional, sino la expresión de elementos afectivos, libídicos espontáneos, inconscientes, propios de un jugador, no solo niño, sino maduro.

Livorsi y Albertyoni también indican que las posiciones de Freud respecto del comportamiento de las masas tanto espontáneas como establecidas o “artificiales” son retomadas parcialmente, pero en parte rebatidas y a veces superadas por otros grandes exponentes del psicoanálisis contemporáneo.

Esta visión freudiana de inconsciente masivo, no constituye otra cosa que una reivindicación del valor del juego, un verdadero llamado a los mayores, sus pares los psicoanalistas como Le Bon y otros contradictores freudianos, a “jugar”.

Haciendo uso de las palabras de Lászlo Méréö, es Freud, el jugador X, otrora jugador con Le Bon, quien reta a los jugadores W, Y, Z, al ejercicio donde el principio de racionalidad alterna con la intuición<sup>45</sup>. Solo que en el juego al que reta Freud los jugadores W, Y, Z, se precisan como Reich, Adler, Fromm, Jung, Winnicott, entre otros, y que la partida no es de póker, ni son los mimos de Moccus, ni el teorema fundamental<sup>46</sup> de John von Neumann<sup>47</sup>, ni el juego absurdo

---

45 Lászlo Méréö, *Los azares de la razón: fragilidad humana, cálculos morales y teoría de juegos* (Buenos Aires: Paidós, 2001).

46 John von Neumann y Oskar Morgenstern. *Theory of games and economic behavior* (Nueva Jersey: Princeton University Press, 1944).

47 Es su *Teoría de juegos*: “no tenemos que preguntarnos qué vamos a hacer. Tenemos que preguntarnos qué vamos a hacer teniendo en cuenta lo que pensamos que harán los demás. Ellos actuarán pensando según crean que van a ser nuestras actuaciones”. Es el “dilema del prisionero” recogido del matemático húngaro-norteamericano por Merrill Flood y Melvin Drescher, en la década de 1950. “Si usted ve barrotes delante suyo, no quiere decir que sea un prisionero. Puede que el que esté fuera de la celda sea usted. Piénselo y hablemos”. Es cierto que ha sido atrapado con su cómplice por un delito menor y condenado a un año de cárcel, pero si denuncia al otro por un delito más antijurídico del que tenemos indicios en que ambos incurrieron y que da pena de diez años, esta privación de libertad se le reducirá a un año, salvo el otro confiese que también fue autor material, en cuyo caso, ambos tendrán un subrogado que reduce la pena a cinco años de prisión, y sepa que a su cómplice le haremos la misma

del caracol esquizofrénico del mismo Mörö, ni de otro teórico del juego, sino de los juegos del yo.

En esta dirección avanza la obra de Wilhelm Reich<sup>48</sup> (1897-1957), *Sex-Pol Verlag*<sup>49</sup> (1933), que no es otra cosa que una continuación del juego intelectual ya propuesto por Freud. Un nuevo contendiente ha entrado a la partida de póker.

Reich, según Livorsi y Albertoni, acepta que el hombre actual (cualquiera sea su extracción social, pero particularmente el pequeño-burgués) sea sexualmente un inhibido por causa de la educación cristiana a la que fue sometido y por causa de la familia monogámica, por una parte, y, por la otra, en tanto ambas, familia y educación, tienden a considerar el erotismo espontáneo como un mal y a exaltar la autorrepresión de los instintos y de la vida espontánea. Quien es reprimido no supera jamás su complejo de Edipo evolutivo, como debiera hacerlo el niño al cabo de los seis años de vida, como máximo.

Pero este individuo, forjado en los talleres de la represión y la falsa moral, es el que socialmente es reconocido como *homo normalis* por la moji-gata sociedad moderna, a contrario del esquizofrénico, puesto que

El homo normalis difiere del esquizofrénico solo en que sus experiencias están ordenadas de modo distinto [...] No cree en Dios cuando concierta un negocio particularmente hábil [...] no cree en el diablo cuando fomenta alguna causa científica, carece de perversiones cuando es el apoyo de su familia, pero olvida a su mujer e hijos cuando el diablo le deja en libertad en un burdel [...] Este tipo de clara separación entre el infierno diabólico y el estrato social, es solo para bien y hace la seguridad del funcionamiento social [...] Dentro de este marco de pensamiento y de vivir, cada uno de los bandos puede jactarse de alguna verdad.<sup>50</sup>

Una dependencia del padre, pero a la vez una velada transgresión del mandato del capo. Juegos antagónicos de conducta inspirados en la contienda entre amor/temor y placer/libertad.

---

propuesta. El juego comienza. Es un juego de lógica, de prospectiva y raciocinio. ¿Qué me conviene más? ¿Si confieso, el otro también confesará? ¿Qué obtendré de este “juego cooperativo”? El teorema de von Neumann indica entonces que el uso del principio de racionalidad se puede poner en práctica utilizando estrategias múltiples que conduzcan al equilibrio, pues todos los jugadores actúan según este principio. Si no lo utilizo, no hay juego, “descubro” las cartas y las pongo sobre la mesa. Ver los capítulos 3 y 6 de *Los azares de la razón* de Lászlo Mörö.

48 Reich fue uno de los pensadores más lúcidos y revolucionarios, al tiempo que maldito, vilipendiado. Expulsado de los círculos comunistas y de la escuela psicoanalítica por lo radical de sus planteamientos, perseguido por los fascistas en Alemania y juzgado en los Estados Unidos, donde llegó a ser considerado loco, hasta lanzar sus escritos a la hoguera.

49 Wilhelm Reich, *La psicología de las masas del fascismo* (México: Roca, 1973).

50 Wilhelm Reich, *Análisis del carácter* (Buenos Aires: Paidós, 1957).

Señalan Livorsi y Albertoni que esta condición de exagerada dependencia psicológica de las figuras paternas interiormente absolutizadas (al modo del padre para el niño), pero a la vez de larvada desobediencia, se encuentra, para Reich, en estrecha conexidad con el *machismo* y el *patricentrismo* propios de nuestra civilización, desde la protohistoria posmatriarcal. Presupone, además, el reconocimiento de una familia cerrada, de moral calvinista, a cuyo frente se encuentra un padre/amo que disciplina los impulsos de cada uno de sus miembros, *in primis* sensuales, en connivencia con su equivalente imaginario trascendente, el *señor*, el *padre* que está en los cielos, el Dios *padre* y consiguientemente, con la Iglesia cristiana que, según Reich, preciso al amparo y en aprovechamiento de su Dios *padre*, ha construido su enorme poder, el que a sus espaldas debe transgredir el *homo normalis* para la buena vida.

Por eso, escribe Reich que lo cierto es que el esquizofrénico, por lo general, es mucho más honesto que el *homo normalis* y, esto hasta el punto de la molestia. Siempre de una sola pieza, contracorriente hasta el límite de lo más *profundo*, por su capacidad de ver a través de la hipocresía, sin ocultarla.

Tal situación de impulso contenido y de sexualidad atrofiada por el padre sancionador sería, dice Reich, la opuesta de aquella de la humanidad primordial que, para Reich, se caracteriza al amparo de dos paradigmas, la comunidad de bienes y el matriarcado, con sus conexos, la promiscuidad y la libertad sexual. Aquí el *homo normalis* de hoy sería calificado en el diván del psicoanalista como esquizoide.

De ahí que, ante semejante esperpento de dependencia machista-paterna, Livorsi y Albertoni recuerden cómo Reich sostiene que, en los siglos de la historia de Occidente, el Dios “padre” fue cada vez más perdiendo crédito, hasta que la cultura científica, materialista y revolucionaria emergente desde los albores de la modernidad minó de fondo su credibilidad. La familia monogámica cerrada entró en crisis de modo paralelo, al ritmo de los golpes propugnados al “orden” burgués por parte de los movimientos populares y proletarios, revolucionarios, recurrentes, sembrados en el materialismo histórico. El orden –privatizante, familiarizante, machista, patricentrista, represivo, inigualitario, burgués y cristiano–, señala Reich, Livorsi y Albertoni, fue revertido especialmente por el discurso/acción socialista y libertario, del cual Marx, la Revolución de Octubre, la toma del Palacio de Invierno, constituyen etapas fundamentales.

Por eso pareciera que los asedios a la modernidad hubieran reconocido, con estos vapuleos al *homo normalis*, una suerte de validez objetiva al juicio y sentir esquizoides, como lo indica, Reich.

La validez objetiva del juicio esquizoide se manifiesta en forma bien práctica. Cuando deseamos llegar a la verdad de los hechos sociales, estudiamos a Ibsen y

a Nietzsche (ambos ‘enloquecieron’) y no los escritos de algún diplomático, bien adaptado. Encontramos el carácter ondulatorio y el azul de la energía orgánica en las maravillosas pinturas de Van Gogh y no en ninguno de sus bien adaptados contemporáneos. Encontramos las características esenciales del carácter genital en los cuadros de Gauguin y no en pintura alguna del homo normalis. Tanto Van Gogh como Gauguin terminaron psicóticos. Y cuando deseamos aprender algo acerca de las emociones humanas y de las experiencias profundas, recurrimos como biopsicoanalistas al esquizofrénico y no al homo normalis, pues que el primero nos dice lo que piensa y lo que siente, mientras que el homo normalis nada nos dice y nos obliga a excavar años enteros, antes de sentirse dispuesto a mostrar su estructura interna [...]

Si el homo normalis es realmente tan normal como lo pretende, si sostiene que la autorrealización y la verdad son las metas más elevadas del bien individual y de la vida social, debiera ser muchos más capaz que el ‘loco’ y más dispuesto a manifestarse a sí mismo y a su médico. Debe haber algo básicamente erróneo en la estructura del homo normalis, si es tan difícil obtener de él la verdad [...].<sup>51</sup>

El esquizofrénico y el *homo normalis*, hallazgo de la hipocresía cotidiana frente a la transparencia, pero también triunfo de la sinrazón sobre la razón.

Pero en la primera posguerra, el “antiguo” orden, calificado por el socialismo científico como contra natura, aún sobrevivía y al fallar la revolución socialista y libertaria, en el mundo y en Rusia, donde casi se logró la plena libertad libídica y la abolición de la familia cerrada, se dio un paso atrás con la contrarrevolución stalinista, el “fascismo rojo”, como lo apoda Reich.

No obstante, dice Reich, señalado por Livorsi y Albertoni, que siendo solamente aquella revolución una suprema manifestación de una lucha plurisecular para la liberación de la familia, del orden establecido por el padre, de la religión represiva/antiespontánea y de toda dependencia y frustración de las tendencias naturales vitales, no hay razón para desesperarse. Es el juego de la utopía, en el que ahora se enfrasca Reich; la lucha está destinada a continuar. En el entretiem-po aciago, desencadenada la contrarrevolución, bajo la forma de fascismo, esta fue catalogada como una restauración del reino del padre, de la cual los nuevos *duci*, los *condottieri*, los jefes considerados naturales e idolatrados en los sistemas totalitarios de cualquier color político, no son otra cosa que un subrogado, una suerte de superego que se encarna para favor de una nueva sociedad.

Para Reich, así regresaron los odiosos institutos del reino del padre (o del macho), la disciplina artificiosa y represiva, el moralismo insoportable y la desigualdad contra natura. Una cosa o la otra: o bien continuamos ampliando el

---

51 Reich, *Análisis del carácter*.



alcance de nuestro conocimiento del hombre y, entonces, debemos conectar la actitud evasiva general del *homo normalis* o, bien defendemos esta actitud, continuamos en el juego del gregarismo, la mentira y la masa sometida y debemos renunciar a la tarea de comprender la mentalidad humana, más allá de los azarosos juegos de la razón. Según Reich, no existe otra posibilidad.

Mientras el análisis de Reich es polarizante y mucho más que el de Freud, reflexiona Livorsi y Albertoni, al contrario Alfred Adler<sup>52</sup> (1870-1937) propone una tesis en la que coloca como núcleo el reconocimiento del individuo por parte de la colectividad, instancia de reconocimiento comunitario que puede asumir los trazos de una nietzscheana voluntad de poder de tipo neurótico.

Para Adler, dicen Livorsi y Albertoni, socialista democrático convencido, a la par que gran psicólogo, el hombre es un ser social, destinado a vivir en comunidad. Su juego está allí, en la masa comunitaria, no en el autismo individualista. El problema de la socialización de las frustraciones del grupo en que vive, es para el individuo la cuestión decisiva de la existencia.

Pero toda muestra de inferioridad, así sea pequeña y aun solo presunta, manifestada en alguno de los órganos de la masa social, le vuelve difícil la integración positiva con los otros, al individuo que la padece o cree padecerla, apuntan Livorsi y Albertoni. Así el individuo contrae una neurosis, ligada al complejo de inferioridad. Se vuelve un mal jugador en el juego de la sociedad y por causa de ella desarrolla, a modo de compensación, una exagerada voluntad de poder, creyéndose o tratando de hacerse creer *grande* para curar su propio fastidio, pero particularmente para atraer la simpatía de los otros. Su juego en medio de la sociedad es devastador, invasivo, no cooperador, sino de triunfo atropellado por encima de todo. Esto normalmente lo aleja aún más de los otros, desviando la voluntad de poder del grupo, asunto que Adler explica especialmente en *Práctica y teoría de la psicología del individuo*<sup>53</sup>.

Dicen Livorsi y Albertoni que el fenómeno descrito tiene que ver con el emerger de la voluntad de poder político, típico juego social, conexo siempre con complejos de inferioridad que deben compensarse y con su manifestación morbosa, por lo general malévol. De ahí podía deducir Adler que los grandes dictadores eran probablemente frustrados *triunfadores*.

Las huellas de Adler nos permiten encender luces para comprender la explicación del nazifascismo alentada por la psicología culturalista de Erich Fromm<sup>54</sup> (1900-1980), en especial en su obra *El miedo a la libertad* (*Escape from*

---

52 Adler es uno de los pocos científicos que reaccionan favorablemente al libro sobre la interpretación de los sueños de Freud, no obstante, su particular tozudez por sus puntos de vista finalmente lo lleva a bifurcarse.

53 Alfred Adler, *Práctica y teoría de psicología del individuo* (Buenos Aires: Paidós, 1958).

54 Fromm fue, con Wilhelm Reich, uno de los primeros psicoanalistas que intentó elaborar una psicología social a partir de la teoría freudiana. Inicialmente, en sus escritos, pretende unir las visiones de Freud y Marx para interpretar las relaciones entre la vida psíquica del individuo y la realidad socioe-



*Freedom*, 1941), en el que intenta explicar la crisis contemporánea de la civilización occidental y sus aspectos relacionados con la libertad del hombre<sup>55</sup>.

Su psicología social se fundamenta en la teoría freudiana de las pulsiones, pues los instintos son modificables y se adaptan a la realidad. Es la realidad socioeconómica lo que modifica los instintos. Cada organización social tiene una estructura económica, social y política específica a la cual se adaptan naturalmente los instintos. Por ello la tarea de la psicología social será la de estudiar la estructura psíquica de una sociedad, tal como viene determinada por la realidad económica y social.

Nacidos para vivir en comunidad, como animales en la manada, los hombres, de siglos atrás pretenden asumir como derecho-deber, el decidir directa y personalmente sobre nuestra suerte colectiva y sobre la dirección del Estado (liberalismo y democracia), bajo los señuelos del capitalismo y de su colega el liberalismo económico, interpretados, al ligarse, como un sintagma cultural benéfico para el ejercicio de nuestra libertad y el logro de nuestra riqueza, en un mundo signado por la consigna *libertad de...*

Libertad del colectivo o si se quiere del Estado, libertad del poder, esto es, libertad como independencia personal, *privacy*, es el propósito de esta consigna, dicen Livorsi y Albertoni.

Pero, a tenor de Fromm, en las grandes crisis históricas, la de la primera posguerra, por ejemplo, la pretendida *libertad de...*, en su versión de libertad individual se transforma en un fardo insoportable, fuente de angustia.

El hombre busca entonces un subrogado protector de su propia libertad, si es del caso jerárquico y autoritario, una comunidad que cree perdida, acotan Livorsi y Albertoni. Y la encuentra o, mejor, vive la ilusión de haberla reencontrado, cuando decide consignar en un capo la carga insoportable de la propia libertad, para que aquel piense y decida por todos.

Pero, piensa Fromm, una tal solución es un atavismo histórico condenado a no durar. Aún la suerte de la democracia moderna, a la par que nuestra felicidad sigue ligada, en su tesis, al descubrimiento y fundación de una verdadera comunidad, no ya premoderna o antimoderna, como la de los fascismos y de los totalitarismos actuales, sino social y democrática. Este es su tema en obras como *Psicoanálisis de la sociedad contemporánea*<sup>56</sup>.

Así se genera la sociedad burguesa del XIX, nueva manada con su jeque, el Estado capitalista y con rasgos bien característicos. Es el nuevo juego social.

---

conómica. Más tarde se aparta de Freud, pero también lo hace de Marx modificando profundamente las teorías de ambos, especialmente la freudiana. En cuanto a Marx, Fromm deja de lado su teoría económica, para poner el acento en la antropología de los escritos de juventud.

55 Erich Fromm, *El miedo a la libertad* (Barcelona: Planeta-Agostini, 1985).

56 Erich Fromm, *Psicoanálisis de la sociedad contemporánea: hacia una sociedad sana* (Buenos Aires: Paidós, 1977).

Dado que la sociedad burguesa, dice Fromm, denota unos rasgos psíquicos bien definidos, que derogan el inconsciente, la intuición, el repentismo, el afecto, transformándolo todo en juego de la razón. Limita así el goce como fin en sí, sustituye el amor por el placer de economizar, acumular y poseer; erige el orden, la propiedad y el cumplimiento del deber como valores supremos y suprime toda compasión en las relaciones con los demás.

Con su crítica, Fromm le abre al psicoanálisis un campo de investigación nuevo para la teoría social que, pone al individuo, con sus saberes, pasiones y sentires, en un contexto colectivo, en una relación dinámica y no de ser dominado/dominante con la sociedad. Nuevo juego, ahora no de vencedores, sino de cooperantes.

Al criticar la concepción freudiana del hombre, oponiéndola a la del joven Marx, sostiene que la psicología *biologista* de Freud se funda en un modelo de un *hombre-máquina* aislado que se sirve del otro para satisfacer los deseos que surgen de sus instintos. Marx, por el contrario, parte de la relación dinámica que el hombre tiene con el mundo; el *otro* no es un medio para satisfacer sus deseos, sino un fin.

Interesante, diversa o, para algunos, no yo, cuando menos divertida resulta también la posición del psicoanalista suizo Carl Gustav Jung<sup>57</sup> (1875-1961), quien asume el juego de establecer una distinción entre las sensaciones personales y los pensamientos inconscientes o reprimidos desarrollados durante la vida de un individuo y lo que él mismo denomina el *inconsciente colectivo*, sensaciones, pensamientos y memorias compartidos por toda la humanidad.

Jung, comentan Livorsi y Albertoni, sostiene que en la psique del hombre junto a un inconsciente de tipo individual fruto de la remoción de experiencias –infantiles, traumáticas o, por lo general, desagradables, coexiste –y, de hecho, de modo absolutamente preponderante– un inconsciente colectivo de la especie. Vivimos todos nosotros de la identidad de la especie y de ella como que somos una especie de floración.

El inconsciente colectivo, según Jung, se compone de lo que él platónicamente denominó *arquetipos* o imágenes primordiales que corresponden a típicas experiencias de la humanidad, como el enfrentamiento de la muerte o la elección de compañero, cuya manifestación simbólica la encuentra tanto en las grandes

---

57 Jung funda la escuela de psicología analítica, para lo que vale consultar las obras *Civilización en transición* y su póstuma *Entrevistas y encuentros*. Desde su niñez solitaria desarrolla su inclinación para soñar y fantasear, lo que influencia en gran modo su trabajo maduro. Siguiendo inicialmente la línea de Freud, en 1912, con la publicación de la *Psicología del inconsciente*, se independiza de la estrecha interpretación sexual de Freud con respecto a la libido, mostrando los paralelos cercanos entre los mitos antiguos y las fantasías psicóticas, explicando la motivación humana como una energía creativa de gran magnitud –*élan vital*–. Desarrolla sus teorías, dentro de la mitología y la historia, particularmente de las culturas mejicanas de la India y de Kenia.

religiones, lo mismo que en mitos, cuentos de hadas, fantasías y especialmente en la alquimia, como lo revelan las obras de Paracelso y de Picco della Mirandola.

El periodista chileno Miguel Serrano, en un artículo que apareció bajo el nombre “Jung y el amor”, en el diario de Santiago *El Mercurio*, se refiere a la entrevista que tuvo con el médico psicoanalista, dedicada precisamente a conversar sobre el amor alquímico: “Nada es posible sin amor, me dijo C. G. Jung. Nada, ni siquiera el proceso alquímico. Porque solo el amor predispone a arriesgarlo todo”, “solo Jung, el mago, ha hecho posible el que se tome parte en los misterios que nos llevan de vuelta a la legendaria tierra del Hombre-Dios [...]”.<sup>58</sup>

Estamos antes que todo, según Jung, dentro de la especie; cada uno de nosotros debe entenderse como surgiendo del inconsciente de la especie, el colectivo. Allí, en el inconsciente colectivo anidan las pulsiones que nos caracterizan como animales, pero particularmente como animales particulares (culturales). Por un lado, las pulsiones del ciego instinto del sexo y del poder, tal como las investigaron e individuaron Freud y Adler, pero, por otro, los impulsos del mismo modo fuertes y si se quiere mucho más arraigados —así tantas veces estos se presentan como que comprendidos y embozados en los anteriores— que nos compelen a trascender nuestra vida efímera, a buscar sentido en lo infinito, un infinito al que la razón no llega, pero que se halla siempre presente en nuestro ser, al menos como necesidad antropológica, como instinto *per se*, como caricaturización de imágenes mentales primordiales. Se trata de una suerte de *Dios interior* que no es demostración alguna de Dios, pero que certifica cómo la tensión-pulsión-religiosa se encuentra permanente y *a priori* entre nosotros.

Livorsi y Albertoni traen de Jung que este inconsciente colectivo nos habla a través de símbolos primordiales, arquetipos o improntas y no de razones. Ellos, casi las semillas germinales del inconsciente colectivo, se expresan en algunos de nuestros “sueños extraños”, raros, ricos en símbolos, conformados por historias irreductibles a nuestra vida despierta, a tal punto que siembran una profunda impresión y un recuerdo largamente perdurable. Estos, nuestros grandes sueños, son nuestros mitos interiores.

Comentan enseguida Livorsi y Albertoni que, así no hubiese sido conocida por Jung su teoría, ya antes Georges Sorel (1847-1922) había propuesto que los mitos tenían la figura de grandes sueños colectivos ocurridos con ojos despiertos. Con estos grandes sueños el inconsciente colectivo reacciona de cara a la situación en la que se vive, como individuos, en el mundo interior, privado, pero a la vez como individuos enquistados en la historia, en el mundo, en la naturaleza. Toda una sincronía. Por ello, los grandes sueños colectivos recurrentes y difusos, presentes en el mundo individual de los ojos despiertos o descritos —como realidad

---

58 Miguel Serrano, “Jung y el amor”, en *El Mercurio*, 13 de julio del 2003, acceso el 15 de diciembre del 2018, [http://www.educarjuntos.com.ar/wp-content/imagenes/jung\\_amor.pdf](http://www.educarjuntos.com.ar/wp-content/imagenes/jung_amor.pdf)

bajo sus rasgos oníricos— en los cuentos y en las obras poéticas de nuestro tiempo, constituyen la matriz interior de la historia. Nuestros grandes sueños colectivos, nuestros mitos profundamente vividos de modo subjetivo e intersubjetivo, nos precisan quiénes somos y hacia dónde vamos.

Por eso Jung explica el momento histórico del nazismo como un despertar del arquetipo del dios pagano germánico, inspirador del entusiasmo delirante al que sucede, con seguridad, la lucha y la ruina que harán llorar la pérdida del Cristo anterior. Hitler es el gran revelador del inconsciente colectivo de los alemanes, su profeta poscristiano, paganizante. Los crímenes de la Segunda Guerra: exterminio de judíos, los campos de concentración, (Dachau, Kaufering, Mühldorf, Auschwitz-Birkenau, Mauthausen, Belsek, Sobador, Treblinka), los esbirros Theodor Eicke, la Gestapo, los jefes nazis (Himmler, Goebbels, Goering, Martin Bormann, Adolf Eichmann), no son otro que el efecto de un sentido de omnipotencia mal entendido que surge en el hombre cuando deshace el mito cristiano y se autoproclama dios, como los emperadores de la Roma decadente y, así, en su condición de neopagano, vuelve a imponer formas de esclavismo y estatolatría.

Por el contrario, para Jung, Cristo es el *self*, el *sí-mismo*, es decir el *hombre-total*, el *hombre-absoluto*, el *superhombre*, el *Sonnenmensch*, el *hombre-sol*, el *hombre-Dios* y esto es posible alcanzarlo, trasladando el acento de la conciencia a un punto equidistante entre el yo y el inconsciente, o sea el *self*, el *sí-mismo*, reviviendo el lado derecho del cerebro, alcanzando al *hombre-total*, o sea a Cristo, dice Miguel Serrano.

Y, agrega al recordar, recién ocurrida su muerte, su último encuentro con el nuevo alquimista:

Me decía Jung ‘aunque los hombres de ciencia moderna no lo acepten, hay una relación entre el alma y la naturaleza. La Madre Naturaleza se pone ahora a tono con nuestra civilización y empieza también a destruir [...] Tarde o temprano el hombre tendrá que volver a sí mismo, aunque desde los astros. Todo esto que está pasando es una forma extrema de escapismo, porque llegar a Marte es más fácil que encontrarse a sí mismo. Si el hombre no se encuentra a sí mismo, entonces corre el más grande de los peligros: su aniquilación’.<sup>59</sup>

Por lo visto, al acercar consciente e inconsciente individuo, colectividad y naturaleza, no queda sino pensar, sin que ello suene a paradoja, que Jung fue todo un buen kantiano. Su teoría de la sincronicidad, un “principio conector acausal”, se basa precisamente en la distinción kantiana entre el fenómeno y la *cosa-en-sí*, y

---

59 Miguel Serrano, “El último encuentro con Carl Jung”, en El Mercurio, 16 de julio de 1961, acceso el 15 de diciembre de 2018, <http://www.letras.mysite.com/serrano120102.htm>

en la teoría de que la causalidad no opera en la *cosa-en-sí*, del mismo modo que ocurre con el fenómeno.

En su libro *Answer to job* (1952), que representa un particular acercamiento de Carl Gustav Jung a lo religioso, indica cómo al colocar a Dios en el inconsciente pudiera ofender a muchos que lo entenderían como la reducción a un simple objeto psicológico<sup>60</sup>. Pero una lectura lineal e inexpresiva del psicoanalista es como pasar por alto el kantismo de Jung.

El inconsciente y particularmente el inconsciente colectivo pertenecen a las kantianas *cosas-en-sí* o, si se quiere, a la voluntad trascendente de Schopenhauer. Su intención era el repensar cómo el trascendente podía operar.

Jung gira en torno del principio de que el inconsciente humano expresado espontáneamente en la práctica religiosa y en la literatura trasciende la mera subjetividad humana, pero la realidad trascendente en el inconsciente es cualitativamente diferente de la conciencia, de la razón. Un divino juego. En las palabras de Jung: “si el Creador fuera consciente de Sí-mismo, no requeriría de criaturas conscientes [...] (para la creación secundaria)”.

Hasta donde podemos discernir, el solo propósito de la existencia humana es como encender una luz en la oscuridad del simple ser. Debe entonces asumirse que justo cuando el inconsciente nos afecte, así crecerá en nuestra conciencia la capacidad de afectar el inconsciente.

Sin embargo, Jung olvida algo acá, o talvez no lo olvida; lo presume con presunción *iuris et de iure* que desecha todo insano materialismo, todo inocente evolucionismo: si la conciencia es “la luz en la penumbra del simple ser”, ella sola no podrá ser “el único propósito de la existencia humana”. Mientras se haga aparecer una conciencia en el lugar del *simple ser*, aquella lucirá vacía, absurda y sin sentido.

Lo que resultaría conforme a la gran propuesta junguiana que el inconsciente es a la vez un hemisferio de la mente humana y una puerta hacia el trascendente. Cuando esta puerta logra abrirse, la expresión del trascendente es condicionada por la persona a través de la cual ocurre esta expresión, pero no por ello deja de ser el genuino trascendente, ni de reflejar la interacción concomitante a la que la persona le da cuerpo en la historia. “La creación de algo nuevo no se realiza con el intelecto, sino con el instinto del juego que actúa por necesidad interna. La mente creativa juega con el objeto que ama”.

Pero veamos al Freud que inspira su juego adulto en el juego niño. Sigmund Freud plantea en *La création littéraire et le rêve éveillé*, que el proceso creativo del artista se deriva de una acción lúdica y no de un sofisticado proceso

---

60 Carl Gustav Jung. *Answer to job*, trad. R.C.I. Hull, Bollingen Series (Nueva Jersey: Princeton University Press, 1991).

intelectual, así lo ratifica Minea Armijo Romero<sup>61</sup>. Según lo indica la investigadora mexicana, las manifestaciones de creatividad son lugar repetitivo durante la infancia que se expresan en el jugar, por lo que el juego se convierte en el actuar rutinario del niño para quien su ocupación es jugar.

Freud, dice Armijo, a partir de esta constatación, efectúa un análisis sobre la relación que existe entre el juego del niño y el proceso de creación por medio de la fantasía, de las personas que ya han dejado de ser niños.

Según tal interpretación, en la niñez el juego cumple la función de captar, contactar, reinterpretar y reorganizar los elementos que existen en el mundo real y realizar los elementos que anidan en la mentalidad niña. “El niño toma un bloque de piedra y lo reinterpreta, dándole un papel que representa un elemento que forma parte de su entorno. El bloque es su casa. Su casa es también un zoológico y por lo tanto el niño vive en un zoológico, por lo menos en su juego [...]”<sup>62</sup>.

El juego ayuda a que el niño desarrolle la fuerza de su yo. Motivado por el principio de placer, el juego es fuente de gratificación. Puede reducir la tensión física y dar al niño un dominio sobre las experiencias abrumadoras, dice Salvador Argüez Jurado<sup>63</sup> y, corrobora Enrique Carpintero<sup>64</sup>, que en el juego se halla una red de significaciones y afectos que se entrelazan como un *órganon* o *bucle*<sup>65</sup> cuyos vectores expresan fuerzas antagónicas de deseo y prohibición, de pulsión y defensa.

Aquí, aunque Freud lo elude, comenta Armijo, no hay otra cosa sino la adopción de un quehacer vital con toda seriedad. El artista crea, con toda seriedad, sobre la base de una fantasía, el niño crea, con toda dedicación, sobre la base de su juego, distingue su mundo de juego de la realidad y disfruta crear enlaces entre sus objetos imaginarios y sus situaciones imaginarias con elementos visibles y tangibles de su entorno. Enlaza lo irreal con lo real, en lugar de realizar una fantasía, como luego lo hará una vez adulto, pues como lo trae desde el pensamiento freudiano Roberto Reynoso:

[...] el juego es una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, haciendo activo lo sufrido pasivamente, cumpliendo una función elaborativa, al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas [...].<sup>66</sup>

---

61 Minea Armijo Romero, “El Juego del arte y la estética de la forma en la redención de los sentidos” (2003), <http://docentes.uacj.mx/museodigital/teoria/minea/juego>

62 Armijo Romero, “El juego del arte”.

63 Salvador Argüez Jurado, “Introducción a la psicología”, *Revista Odontomarketing*, n.º 10 (2003).

64 Enrique Carpintero, “Tratamientos mixtos. La pasión patológica por el juego”, *Revista Topía*, año II, n.º II, invierno (2004): 2-4.

65 En el lenguaje de la teoría de la complejidad. Ver obra de Edgar Morin o Bart Kosko.

66 Reynoso, *Psicología y clínica infanto-juvenil*.

En lenguas como el alemán, sugiere Armijo, se puede apreciar la relación entre el juego del niño y la creación poética o musical. *Spiel* (juego, en su significación primaria) es el nombre que se le da a las formas imaginativas de la escritura de contenido representativo e imaginativo *Lutspiel* (comedia) o *Trauerspiel* (tragedia) que, en su literalidad, lo traduciríamos como juego cómico y juego trágico respectivamente. Lo mismo ocurre para denominar los movimientos musicales placenteros o infaustos.

¿Pero será que al crecer dejamos de jugar, renunciamos al placer de jugar? ¿Será esa la afirmación que pretende comunicar Freud? Pues, comenta Armijo, es muy difícil que el ser humano renuncie a un placer de la noche a la mañana, especialmente cuando este no es condenado socialmente. Ese placer es un derecho, una obligación comunitaria que debe satisfacerse comunitariamente.

Al respecto, el catalán Jorge Wagensberg al mirar el juego como un aprendizaje de lo esencial, en el adulto al haber cumplido su misión concreta, el juego se vuelve más creativo y trascendente: el juego absurdo, el juego inútil, el juego solo y para disfrutar, el que conduce no a sobrevivir, sino a la fruición, a la creación científica y artística<sup>67</sup>. En realidad, estamos incapacitados para renunciar a los placeres, pues nunca renunciamos a nada, solamente los sustituimos, comenta Armijo; ahora en lugar del juego, se desarrolla un mundo de fantasía.

Mientras que el niño no excluye al adulto y a otros niños de su juego, pues el motivo conocido y socialmente aceptado del juego del niño es el deseo de querer ser grande, lo contrario ocurre con el adulto que, en el pensar de Freud, relaciona su mundo de juego con el no querer enfrentar su condición de madurez física y mental.

Pero esta afirmación debe asumirse en el verdadero contexto freudiano, donde el juego en el adulto se muta en fantasía, esto es, experiencia de presente que evoca una experiencia de pasado, con la consiguiente generación de un trabajo creativo y productivo que, como actividad humana específica, intensifica el autoconocimiento y desarrolla la creatividad, como dice la comentarista eslovaca de Freud, Vieira Sbirková<sup>68</sup>. No hay, en el fondo, entonces, nada de descalificante, ni de inmaduro en la concepción de juego adulto que propone Freud, simplemente que el proceso de creación deriva del gremio de los deseos, dice Armijo.

De ahí que valga traer el comentario de Hans Georg Gadamer en su ensayo *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*<sup>69</sup>, donde precisa a Freud, indicando que el hecho de su posición sobre cómo el arte se desarrolla de un proceso de juego, no debe considerarse como una visión frívola o que le reste

67 Jorge Wagensberg, *Ideas para la imaginación impura: 53 reflexiones en su propia sustancia* (Barcelona: Tusquets, 1998).

68 Vieira Sbirková, "El juego y el juguete en la herencia cultural de una nación", *Revista Correo del maestro*, n.º 43 (1999).

69 Hans Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta* (Barcelona: Paidós, 1998).



importancia al arte, ni menos al juego. Por el contrario, “nuestra capacidad de poder llevar a cabo un juego, es una expresión de la más alta seriedad”<sup>70</sup>.

El juego en el ser humano tiene una característica que lo distingue como fenómeno único de la naturaleza terrenal. El juego nace a partir de un grupo de reglas que se imponen [...]. El juego tiene un objetivo y una meta. Uno es consciente de las reglas que intervienen y nos sujetamos voluntariamente a ellas. Nos parece de mala ética romper las reglas del juego, a diferencia de las reglas sociales que son fácilmente violables puesto que carecen muchas veces de una lógica convincente. En el juego cuando no estamos de acuerdo con las regulaciones simplemente tenemos la opción de retirarnos del juego [...].<sup>71</sup>

Y, agreguemos directamente de Gadamer:

El juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar sin un componente lúdico [...] el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente “le acompaña”, eso no es otra cosa que la “participatio”, la participación interior en ese movimiento que se repite [...] Nadie puede evitar ese jugar [...] el espectador es [...] algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego es parte de él [...] Por experiencia propia todos sabemos que visitar un museo, por ejemplo, o escuchar un concierto, son tareas de intensísima actividad espiritual [...] toda obra deja al que recibe un espacio de juego que tiene que rellenar [...] es un continuo ser-activo con [...] Siempre hay un trabajo de reflexión, un trabajo espiritual lo mismo si me ocupo de formas tradicionales de creación artística que se recibo el desafío de la tradición moderna [...] el sentido propio del juego es ser conjunto de entendimiento e imaginación [...] Cómo se describen los Alpes [...] en los relatos del siglo XVIII: montañas terroríficas, cuyo horrible aspecto y cuya espantosa ferocidad eran sentidos como una expulsión de la belleza, de la humanidad, de la tranquilidad, de la existencia. Hoy en día, en cambio todo el mundo está convencido de que las grandes formaciones de nuestras cordilleras representan, no solo la sublimidad de la naturaleza, sino también su belleza más propia [...].<sup>72</sup>

¿Qué más serio se puede pedir en el juego del adulto, cuando “[...] esta estructura tan reconocible de la existencia humana nos hace poder considerar la direcciona-

---

70 Gadamer, *La actualidad de lo bello*.

71 Armijo Romero, “El juego del arte”.

72 Gadamer, *La actualidad de lo bello*.



lidad del juego como una característica del ser humano”?<sup>73</sup> Por lo que se valida la afirmación de Sbirková al asegurar que al mostrar Freud la relación existente entre juego y creatividad, considera a esta última una continuación del juego infantil, de la misma manera que hace con el sueño.

Y agrega Armijo que el elemento juego se repite en cada cultura, en las representaciones colectivas más serias, los rituales, la administración de la justicia, en el comportamiento social en general, que no es otro sino un gran juego.

Hablamos a menudo del papel que uno juega. El juego entonces es una actividad intencionada. El juego y la seriedad se entrelazan en una profunda relación y al mismo tiempo es reconocible para todos que cualquier forma de actividad seria se ve ensombrecida y amenazada por la posibilidad de un comportamiento lúdico.<sup>74</sup>

Pero es particularmente el Freud familiar quien nos inspira para reconstruir la seriedad del juego hasta permanecer trascendido en el hombre adulto. Aquí la escena es casera: el abuelo Sigmund que se queda en casa con su nieto Ernst, mientras su madre sale a trabajar. Y es ahí donde el nieto, luego del llorar ritual inventa para su comprensivo abuelo, el jueguito/dilema del *Fort-Da*, el carretel, el *yo-yo*, en nuestro parroquial decir, que Freud descifra en *Más allá del principio del placer*<sup>75</sup>.

Se trata de una secuencia de juego que se vuelve protagonista para el análisis de Freud. Una vez la hija del psicoanalista abandona la casa, este percibe cómo su Ernst convierte en juego este suceso desagradable (la partida de la madre), trocando su pasivo papel de impotencia para impedir su ausencia, por uno activo al jugar. El niño arrojaba lejos de sí un juguete atado a una cuerda y lo volvía a acercar, mientras decía “o-o-o-o” (Fort, en alemán, “aquí, cerca”, intenta escuchar Freud) y “da” (en alemán “allá, lejos”) en tanto la madre estaba ausente.

Este juego se plantea como una competencia de dos (madre-niño) donde a la vez hay suerte azarosa y razón y, supone, como regla, la llamada del niño y la respuesta del adulto, inscritos en un diálogo que introduce en un universo simbólico, por la posibilidad que luego observara Jacques Lacan de poder significar algo, de mutar lo real en significante.

Como interpreta Lacan, el niño está predeterminado desde el deseo de los padres, desde la situación preeminente del *otro*, entendiendo esto como lo simbólico (el niño simboliza a la madre en el carretel). El niño construye un texto

73 Hans Georg Gadamer, “The play of art”, en *The philosophy of art: Readings ancient and modern* (Nueva York: McGraw-Hill, 1995).

74 Armijo Romero, “El juego del arte”.

75 Sigmund Freud, “Au delà du principe du plaisir”, en *Essais de psychanalyse appliquée* (París: Gallimard, 1973).

para descifrar y es otro jugador (el adulto) quien debe hacer el desciframiento, dándole sentido (razón) al juego, insertándolo en el campo del lenguaje.

Freud interpretó esta actividad infantil como una tentativa por controlar los objetos a los que se encontraba ligado su nieto por su amor excluyente e incestuoso, a través del lenguaje. De ahí deduce que la compulsión de repetición hace posible elaborar la experiencia traumática, en este caso, la ausencia de la madre. Dicho de otro modo, el niño trataba de no sufrir pasivamente las apariciones y desapariciones de la madre, para lo cual, recurriendo a sus capacidades motrices y comunicativas, lograba que el carretel, al alejarse y acercarse, le permitiera ser el autor del acercamiento y alejamiento de la madre y representar así estos vaivenes mediante palabras.

Jugar con uno u otro determinado objeto le brinda una oportunidad de elaborar su experiencia con el espacio, con el tiempo, con las apariciones y ausencias de la madre, lo que le permite a su vez una memoria de experiencias vividas que se proyectan en el espacio y en el tiempo, representaciones que ayudan a formar otras representaciones psíquicas más estables que funcionan como puente durante las ausencias del objeto amado.

En esta perspectiva, el juego es significativo, implica una producción de sentido, un sentido en el que se insiste cada vez que se juega y cuya significatividad no está abrochada indisolublemente: va y viene. Por el deseo del *otro* significado en el juego de ida y vuelta, el niño tiene la posibilidad de ser, al reflejar la imagen del *otro* como en un espejo (el carretel) e iniciar el proceso de construcción de símbolos, de *imago*s que representan la ausencia de saber del otro, que la hagan soportable que genere espacialidades, dependencias, tiempos diversos, respuestas al arbitrio, al querer y no exclusivamente al llamado a través del llanto, del berrinche, del grito. Luego, ese mismo niño podrá experimentar su propia pérdida y retorno, su mente y su cuerpo, la constatación objetual y la no constatación, su razón y su sentir, estableciendo las bases de su propia identidad. En el momento en que deje de regirse por el principio del placer (bajo cuya primacía alucina lo que desea) y comience a regirse por el principio de realidad, el niño se sitúa en otro plano para obtener satisfacción y tratará de modificar la realidad externa. Y jugará por siempre el juego de su estructuración subjetiva.

Acabemos con este recuerdo del epistolario del Freud adulto que juega: 1884, abril, primavera. Freud escribe a su prometida “ahora *juego* con un proyecto”. Se trata de sus procesos de experimentación con la cocaína, inspirado en los artículos de Theodor Aschenbrandt<sup>76</sup>.

---

76 Médico militar alemán conocido por sus experimentos y artículos que analizaban sus experiencias con la cocaína administrada a los soldados que estaban agotados y que fueron conocidos por Freud hacia 1884. Ello le dio pie para iniciar una investigación empírica sobre el particular, interesándose tanto en ella que se volvió su defensor y quizás su consumidor.

Tal vez deba reconocerse sin ambages que la interpretación de Freud que William Ospina formula no resulte tan desacertada y me haga “callar la boca”.

## LOS TERRITORIOS DE LA LÚDICA

El niño juega con una serenidad perfecta.  
El juego es más viejo que la cultura porque ésta  
presupone una sociedad humana.

*Homo Ludens*  
J. Huizinga

Pasar del cuerpo a la conciencia implica  
dar un salto que nos conduce de lo presente a lo ausente,  
a una zona donde los referentes se disuelven,  
abriéndonos a construcciones diferentes.

Luis Carlos Restrepo, *La trampa de la razón*

El desarrollo moral del niño cuenta como instrumento o metodología de intervención la lúdica y el juego. En esa edad del desarrollo humano, el juego, el tiempo libre tienen un sentido directa e indirectamente educativo, para forjar el juicio moral (juego como diversión, juego como medio educativo).

El ocio, por sus partes, institución lúdica trascendente y reiterada forma multivaria en la historia, forma de sentir el tiempo libre que acentúa el valor de la libertad, frente al de la necesidad, promueve el disfrute del individuo mientras realiza una actividad y agiliza el tránsito de la heteronomía a la autonomía, es conducta caracterizante de la edad joven.

El potencial educativo del ocio debe ser aprovechado para la generación de procesos de desarrollo personal y comunitario y, en consecuencia, de generación y evolución de actitudes morales, a través de su práctica, desde el juego del niño hasta la visión lúdica de la tercera edad, pasando por las prácticas institucionales de la ludicidad de la etapa joven y de la madurez de la persona. Una vida que no está imperada por la libertad, por el sentido de libertad que cada quien construye en medio de la comunidad, es vida abortada, heteroconducida, servil e insensata. Vida sin dignidad.

El juego, el ocio defienden el valor de la libertad de la persona como fin en sí misma, de su dignidad que condena el precio y el imperativo de una humanidad que solo puede construirse socialmente<sup>77</sup>.

Lo esencial del ocio, lo fundamental del juego, dice Ana Calvo Sastre, no está en la actividad en sí, sino en la fuerza para impulsar un cambio de actitud hacia la generación del juicio ético introyectado, personal y universal. Esto exige espacios de vida y territorios privilegiados natural y artificialmente creados que toda organización social moderna obligatoriamente debe ofrecer y de modo preferencial para la niñez y la juventud.

Los “espacios vitales”, dice Jaime Funes Artiaga, están constituidos por los ámbitos, las actividades, los *tiempos* que forman el día a día, que permiten una existencia saludable, una socialización no conflictiva y una acumulación de vivencias, experiencias y conocimientos, determinantes del futuro del niño como joven y del joven como adulto. Y los *territorios* niños y jóvenes son los lugares donde ellos están, donde acuden, donde se encuentran, donde pasan sus *tiempos*<sup>78</sup>.

En el *territorio niño*, el juego no es fin en sí mismo, no pretende alcanzar objetivos instructivos que forjen al párvulo en el yunque de ideales impuestos desde fuera como paradigmas instructivos de máxima verdad, humanidad y justicia, sino abrir el horizonte de su propio juicio moral construido en el quehacer lúdico, razón de ser de la vida.

Una verdadera pedagogía del juego para la niñez deberá ilustrarse con metodologías y procesos específicos y diferenciados directamente relacionados con el aprovechamiento del sentido lúdico del niño para forjar carácter ético, o mejor como lo diría, Adela Cortina, verdadera ciudadanía social cosmopolita, nombre que hoy debe acuñarse para denominar el desarrollo integral.

La propuesta educativa moral por el juego y la lúdica infantiles tiene, según Calvo Sastre, las siguientes caracterizaciones:

- Una educación que parte de los propios niños.
- El énfasis en los valores educativos del juego y de la vida cotidiana.
- El fomento de la vida en grupo, la participación e implicación personal.
- La presencia e intervención de un grupo de educadores.

Esta visión se coloca en las antípodas de lo que la modernidad presentó como *industria del ocio*, esto es, la relación capitalista inescindible entre ocio y sociedad del consumo<sup>79</sup>, televisión, cine, espectáculos, turismo, industria del juguete, parques, atracciones, todos ellos asumidos como productos de ocio, productos

---

77 Adela Cortina, *Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía* (Madrid: Alianza Editorial, 1998).

78 Jaime Funes Artiaga, “La animación sociocultural en la juventud”, en *Animación sociocultural: teorías, programas y ámbitos* (Barcelona: Ariel Educación, 1997).

79 Jean Baudrillard, *La Société de la Consommation* (París: Éditions de Nöel, 1970).

consumibles, instigadores del desarrollo económico y fundadores del estado keynesiano de bienestar, de pleno empleo y de redistribución de la riqueza.

“En el marco de la animación sociocultural infantil se ha producido un rechazo constante hacia este sentido consumista del ocio”<sup>80</sup>, porque, evidentemente, desde los valores educativos del juego que no son sus únicos caracterizantes, parece lógico pensar que una visión estrictamente consumista del ocio no tiene sentido.

El consumo de bienes de juego, entendido como una actividad fundamentada en la homogeneización y alienación de la persona, entra en contradicción con los valores de libertad, autonomía y desarrollo personal que el jugar contribuye a aquilatar desde el espacio de vida y el territorio infantil ampliamente defendidos por la animación sociocultural en la infancia.<sup>81</sup>

El peligro para el desarrollo moral del niño está pues en caer en las redes de la industrialización a ultranza del juego, dado que “desde la industria del ocio, las actuaciones también se rigen por objetivos explícitos e intencionales”<sup>82</sup>, con la diferencia que estos no son necesariamente formativos, ya que “las actuaciones de la industria del ocio dan prioridad al consumo de un producto, de una actividad de ocio, con la intencionalidad última de obtener una rentabilidad económica”<sup>83</sup>.

No por ello debe rechazarse de tajo la industria para el juego infantil y negarle una posibilidad formativa. El ejemplo de las pequeñas empresas dedicadas a la planificación y gestión de actividades extraescolares constituye, dice Calvo Sastre, uno de estos posibles puntos de intersección, al igual que las iniciativas privadas dedicadas a la oferta de actividades de vacaciones o a los programas de educación ambiental al margen de la escuela y del medio lúdico familiar.

La animación sociocultural en la infancia, sin abandonar los principios que rigen su intervención, puede hallar en la industria del ocio un campo de actuación importante. Es necesario realizar un esfuerzo que permita nuevas lecturas de las posibilidades de la relación entre juego-ocio formativo y consumo.

En el *territorio joven*, la lúdica es un facilitador para la realización, desde dentro, de un cierto proyecto de persona orientado y movido por intenciones en forma alguna moralista, sino de formación del propio sentido normativo ético, pues “al fin y al cabo, es cada individuo quien tiene que estar convencido de que las leyes (de conducta moral —nota propia—) son las que él se daría a sí mismo,

---

80 Ana María Calvo Sastre, “Animación sociocultural en la infancia: la educación en el tiempo libre”, en *Animación sociocultural: teorías, programas y ámbitos* (Barcelona: Ariel Educación, 1997).

81 Calvo Sastre, “Animación sociocultural en la infancia”.

82 Ibíd.

83 Ibíd.

aunque las haya aprendido en su contexto social”<sup>84</sup>. Si esas leyes “presuntamente humanizadoras, no encuentran una base sólida en la razón sentiente de los seres humanos, la falta de ‘humanidad’ es insuperable”<sup>85</sup>.

El joven, gregario por excelencia, se ve sometido a influencias generales muy potentes de los medios de comunicación que inciden en sus propias dinámicas de entendimiento del tiempo libre y de la ludicidad que pasan por diversas situaciones de dificultad o conflicto y que lo obligan a precisar e identificar los espacios y territorios sociales donde estructurar su juicio autónomo y ético.

Se trata de decidir si se concede importancia al espacio vital del ocio grupal juvenil, de los tiempos desocupados y de sus culturas lúdicas, como escenario e instrumento donde y con el que se construye norma ética universal e imparcial para sí mismo.

Y de precisar electivamente el territorio o lugar propio del joven donde la lúdica logra constituirse en mecanismo para la educación moral la escuela, *el lugar para estar*, para divertirse, para hacer “algo”, para el *chatting*, para interrelacionarse y descubrir que aquel puede tener un objetivo educativo que permita al joven generar o identificar modos y maneras de actuar, para descubrir necesidades, fundamentar juicios, leyes y valores y concordar razón y sentimiento, deseo e inteligencia<sup>86</sup>.

Hacer que finalmente los jóvenes se encuentren con la justicia, en un medio donde ellos se sienten, donde ellos están a sus anchas, en su mundo lúdico, el que cada uno de ellos crea, sin formalidades, ni rigideces, su propio itinerario y recorrido personal al mundo adulto y a una identidad ciudadana de mínimos éticos civiles, políticos y sociales.

El espacio vital del ocio y el tiempo libre, con su posibilidad de ser organizado, en ocasiones, de modo libre y personal, convida al desarrollo cognitivo autónomo, ubicador del yo respecto de los otros, acicate de la sociabilidad y de la conciencia de pertenencia a un grupo social formal o informal y al mundo del afecto (el sexo y el amor) que determinen su desarrollo y realidad adulta y su estilo de vida moral.

Por eso, como lo proponen los animadores socioculturales, es de recibo estimular ocios enriquecedores, en lugar de dejar a los jóvenes al desamparo de las presiones del mercado y de las apelaciones al consumo por consumir, generar y descubrir programas culturales y recursos de ocio que incidan y tengan acep-

---

84 Cortina, *Ciudadanos del mundo*.

85 Ibíd.

86 Ibíd.

tación en la franja joven, por el enlace que estos tienen con su mundo, el que quieren vivir en serio<sup>87</sup>.

Así educar en los espacios vitales juveniles será entonces, “estimular, facilitar los espacios de transición, socializar, dar oportunidades para adquirir la propia identidad, hacer posible la autonomía [...]”<sup>88</sup>, al contrario de tutelar, dirigir, adoctrinar, decidir por su bien. La modernidad, en su más nítido sentido, siguiendo paradójicamente el *sic pater, sic filius* de la época sacral.

Agreguemos con Rosa Casafont que

[...] el juego genera placer tanto en el niño como en el adulto, y esto facilita que adquiramos conocimiento, gracias a que nuestras capacidades de aprendizaje y memoria se dan en ese estado que compartimos a través del juego. Si al crecer hemos olvidado su importancia y hemos dejado de jugar, debemos recuperar su práctica. Comprobaremos sus beneficios.<sup>89</sup>

La función de la Escuela es también educar en el tiempo libre y para el tiempo libre. Formar para que la vida se asuma con libertad y para que todos los actos humanos que la componen, incluso y especialmente el trabajo, tengan un tinte recreativo. La productividad, el desarrollo humano y social, solo alcanzan una verdadera *voluntad de sentido*, a la par y en la medida que constituyan un fenómeno bajo el que se expresa la condición lúdica y de búsqueda de satisfacción innatas en la naturaleza humana.

Por eso la nueva concepción de la educación para la posmodernidad le ha impuesto un significado diverso a aquello que la civilización industrial siempre despreció y llenó de contenido inútil y contrapuesto al don inigualable del trabajo.

Hoy ya no es dado pensar en el ocio como antaño. Se ha rescatado la visión antigua de este, como momento de reposo, de quietud, pero también se le ha impregnado y visto como *condición subjetiva de la acción*<sup>90</sup> esencia de la actividad humana productiva que se vuelve sobre sí misma y escoge con entera libertad lo que quiere, lo que llena a la persona de habilidad para darle contenido lúdico a todo lo que la sociedad y el quehacer diario le plantean y ofrecen, para dotar al hombre de las destrezas necesarias que le permitan representar su papel dentro del mundo laboral, científico y tecnológico.

---

87 Funes Artiaga, “La animación sociocultural en la juventud”.

88 Ibíd.

89 Rosa Casafont, “Nunca decidimos sólo con la razón”, *El Espectador*, 21 de junio de 2015. Acceso el 15 de diciembre del 2018, <https://www.elespectador.com/noticias/salud/nunca-decidimos-solo-razon-articulo-567472>

90 Munné, *Psicosociología del tiempo libre*.



Toda ocupación debe tener la profundidad y razón que solo se alcanza cuando el ocio está presente, como deseo vital y no ilusorio, como manera de descubrir la verdadera y única forma de existir. Hizo falta una revolución constitucional para que este cambio se produjera en el seno de nuestra sociedad colombiana. Así el ocio, el tiempo libre, la recreación, adquirieron la personalidad de derecho social y más aún, se volvieron connaturales al derecho fundamental a la educación.

Mientras el artículo 52 de la Carta Política de Colombia proclama el sentido jurídico social del ocio, más adelante, en el artículo 67, instituye a este como un objetivo y un fin imprescindibles en el servicio público educativo.

La Ley 115 de 1994, en más de una veintena de normas, desarrolla para la estructura de la educación estos principios, hasta llegar a su artículo 204, donde no por simple figura literaria, dispone que “el proceso educativo se desarrolla en el establecimiento educativo, en el ambiente y en la sociedad [...]”, y que “la educación en el ambiente es aquella que se practica en espacios pedagógicos [...] mediante la utilización del tiempo libre de los educandos [...]”.

Se ha llegado finalmente en nuestro país, a entender el sentido de la concepción dumazediana del ocio, definida como el “conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, para descansar o para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora [...]”<sup>91</sup>.

*Educar-en-el-tiempo-libre, educar-en-el-ocio* son asociaciones imprescindibles en la escuela de hoy, cuando se vuelve inminente destruir los calificativos de fútil y marginal con que se apodaban la recreación y el ocio, cuando es necesario infundirles, más allá de su condición de medios de descanso de la actividad laboral o de la actividad escolar, una gran fuerza como valores educativos.

Se trata hoy de cómo educar dentro de un contexto lúdico, de cómo formar integralmente para que toda actividad se asuma con alegría y satisfacción, de ver el tiempo humano como algo aprovechable y libre.

Para este nuevo modo de mirar y concebir la educación, se hace necesario repensar, o talvez simplemente revalorar la estructura físico-arquitectónica de la escuela. Se debe volver a hacer de ella un espacio que visualmente pueda ser leído y entendido lúdicamente, por dentro y por fuera. Que la escuela pueda ser experimentada y vivida como un paisaje educativo.

No solo el patio, o el campo para deportes son los únicos, vocacional y efectivamente llamados a ser contruidos y adecuados con sentido lúdico. Es todo el ambiente de la arquitectura escolar que tiene que impregnarse del color

---

91 Dumazedier, *Sociologie empirique du Loisir*

propio del paisaje, para que el proyecto educativo institucional tenga su fundamento material apropiado.

No podrá pensarse en aula alguna, en biblioteca escolar alguna, en lugar de estudio alguno, sin su propio paisaje lúdico, dotados con elementos, quizás simples y económicos, pero que produzcan un ambiente apto para formal al ser humano en su perenne condición y capacidad lúdicas.

No puede fundarse una nueva escuela dentro de un ambiente exterior al que no se le pueda sacar provecho lúdico, merecer y producir de suyo interpretación lúdica.

El proyecto escolar, en palabras de Jean Jacques Bernhard, hace hoy parte del paisaje pedagógico y este se construye solo por la participación efectiva de la comunidad educativa cercana a la escuela. Hoy es determinante para los fines de la educación pensar por dentro y por fuera una estructura física de la escuela que responda al desarrollo lúdico del educando más allá de la educación preescolar y de los primeros años de la educación básica, que favorezca la creatividad del alumno y que sea una respuesta a su sentido de inventiva<sup>92</sup>.

Los juegos ordinarios de los niños –en palabras de Jean Paul Richter– no son sino manifestaciones de una actividad, la más seria que se expresa bajo las formas más simples<sup>93</sup>. Aquí, y dentro de este contexto, puede reinterpretarse la idea freudiana de que todo niño que juega se comporta como poeta. En tanto que crea el mundo a su manera, o mejor aún porque coloca las cosas del mundo donde le ha tocado vivir, en otro que el construye dentro de un orden nuevo, todo a su capricho y conveniencia.

## **EL JUEGO, LA LÚDICA, ESENCIALES INSTRUMENTOS PARA UNA ÉTICA DE LA FELICIDAD**

*El hombre ha sido hecho para ser un juguete de Dios  
y esto es lo mejor en él.  
Por eso tiene que vivir de esta manera.  
Jugando los más bellos juegos,  
con un sentido contrario al de ahora,  
con la más santa seriedad.*

Platón

92 Jean-Jacques Bernhard, *Jouer le Jeu* (París: Nathan-Pedagogie, 1994).

93 Richter, *Levana ou Traité d'éducation*.

Julio Arbeláez, por entonces alumno en la Universidad Externado de Colombia, presentaba una tesis de pregrado sobre el juego, cuya dirección –por suerte– estuvo a mi cargo, con la siguiente inspiración:

Una vez en un letargo,  
tan largo como una vida  
soñaba que estaba despierto.

Frente a la casa en que vivo  
creo que oí sus pasos  
no logré identificarlo plenamente.

En ocasiones tengo la idea de que pudiera ser  
pero al día siguiente descubro feliz  
que se trataba de la introducción al sueño.

Pues dentro de esta persecución  
existe un deseo de no tropezar con él;  
únicamente presentirlo.

Así resulta mucho mejor:  
que todos los pasos se le parezcan  
y ninguno sea en realidad.

Otra cosa es salir a la calle, de día  
tengo la sensación gozosa de que viene siguiéndome  
sonriente, a una distancia tan prudente  
como la mía tras de él  
porque yo voy detrás de él  
y él va detrás de mí.

Vive en todas las calles;  
no se cansa de caminar de día y de noche;  
muchos ni siquiera saben de quien se trata,  
pero su imagen se les queda grabada para siempre.

Semeja un fuego fatuo  
pues va y viene  
está y desaparece

como muchos de los personajes  
de los libros fantásticos.

Es un relator de cuentos destinado al olvido,  
al anonimato y este anonimato  
hace que cada representante  
de la generación siguiente sea único  
El padre y el hijo son uno a la vez.

A veces su deambular es lento  
transita por el mundo  
intentando explicar y traducir  
cada sensación que lo aborda  
cada historia que traspasa sus sentidos  
habla un lenguaje sentipensante  
de la realidad hecha metáfora.

Sería impreciso hablar de un relato  
homogéneo, pese a proceder  
todo de su propia inspiración.

No es esclavo de las formas ortodoxas  
su postura es más la de un artista  
que sabe aprovechar cada momento de creación.

Trata de dejar correr una historia teórica  
a partir de su existencia  
que parecería contener los secretos más  
codiciados por la humanidad.

No termina nunca porque  
siempre nos ofrece posibilidades nuevas  
todo es una especie de retorno trascendental  
que nosotros mismos visitamos y olvidamos.

Al escucharlo, al abrir y cerrar su esencia  
se tiene la sensación  
de que alguien dese adentro nos mira,  
que, al buscar, con nuestra mirada  
cuáles son sus secretos  
él ya sabe desde hace mucho los nuestros.

A veces lo escucho que entona una canción;  
paso a paso - verso a verso  
he logrado descubrir dónde habita.

En una casa loca, cuyas escaleras no conducen a nada  
cuando uno abre la puerta y cree entrar  
en realidad, ha salido  
pero cuando uno cree salir  
sucede lo contrario: uno ha entrado.

Un día me enfrenta y me dice:  
“Los astros se mantienen mutuamente en equilibrio  
en sus órbitas sin tocarse  
porque son afines entre sí.

Así sucederá con nosotros  
hay algo de mí en tú  
nos sostenemos mutuamente  
somos estrellas que giran en el universo  
por eso abandónalo todo ¡sé libre!  
serás libre dice él - o dejarás de ser”.

Siento cómo el círculo que hay  
debajo de mí se vuelve cada vez más irreal  
regresar - regresar ¿a dónde’.

Debería haber sabido que nunca se puede regresar  
yo ya no soy el que era  
por eso nada es ya como era  
ahora lo sé  
ahora soy más extraño que ningún extraño  
soy el otro  
la prueba de que el juego vale  
está en el jugador y no en el juego.

Por la vía de la rutina la realidad es tan aplastante  
que se mira, pero no se ve  
que se sabe, pero no se reflexiona  
que se vive, pero no se siente

que se oye, pero no se escucha  
la mayoría de las veces uno no se explica  
a dónde ha llegado.

Vengo del Tiempo  
y la generación desencantada  
para proponer la nueva era jugando  
constantemente a la luz perpetua  
y a la lámpara de Diógenes.

Quiero seguir hablando  
porque estoy pleno, como la luna llena.<sup>94</sup>

Esa figura imprecisa y grumosa que se esconde tras las palabras de Julio Arbeláez, no es otra sino el juego, la lúdica, la personalización de la vida feliz. El juego se constituye en serio instrumento de desarrollo, necesidad humana que debe ser atendida socialmente. El espacio donde este ocurre es un campo lúdico, un círculo limitado donde transcurre la acción y en el que valen las reglas. Allí surge la ética, en el campo de juego, allí nace el verdadero sentido ciudadano social, porque solo mediante un *ethos*, la ciudadanía social, la civilidad pueden libertarse y elevarse hasta el punto de que las pretensiones de cada quien puedan constituirse en norma suprema.

Una civilidad, un sentimiento verdadero de ciudadano, una norma ética, un juicio “internalizado”, no pueden generarse, no logran subsistir sin la presencia y el ejercicio de cierto contenido ocioso, de un espacio vital lúdico, porque el desarrollo moral social supone autolimitación, heteroadmisión, autodominio, capacidad de “no ver en las propias tendencias lo más excelso<sup>95</sup>”, reconocer que la vida y el comportamiento personal se hallan encerrados dentro de ciertos límites, libres, universales y comunitariamente establecidos y reconocidos, en una lúdica “mesa de hablantes” en la que ocurre el discurso. En un *match-final* donde sean jugadas, la vida, la realización personal y comunitaria, donde las reglas constituyan un convenio recíproco y de consenso.

El juego del niño transita desde el juego de ejercicio hasta el juego de reglas donde se hace palpable su desarrollo valorativo y el enraizamiento del juicio moral. Por eso el juego adquiere su madurez cuando comienza a ser recíproco y allí es donde se hace serio, rechaza toda propaganda, todo utilitarismo malévolo, dice hermosamente Johan Huizinga. Alegre entusiasmo y no excitación histérica que se apodera de todas las uniones de la vida, amordazándola, heterodeterminándola.

---

94 Arbeláez, *Yo juego, ¿tú...?*

95 Huizinga, *Homo Ludens*

El juego, como asunto serio para el desarrollo humano, encuentra su apoyo en la ética<sup>96</sup>, pero se encuentra fuera de las normas éticas como instrumento, metodología de intervención dotada de “técnicas y recursos que proporcionan experiencias satisfactorias, en situaciones de grupo, a fin de permitir autogestionar el desarrollo”<sup>97</sup>.

Se concluye leyendo a nuestra manera, la de inicios del segundo milenio, al eterno maestro del juego:

Cuando el hombre tiene que tomar una decisión de si un hecho querido por su voluntad le está prescrito con seriedad o le está permitido como juego, entonces su conciencia moral le ofrece la piedra de toque. Cuando en la resolución hablan los sentimientos de verdad y justicia... la cuestión ya no tiene importancia [...]. En toda conciencia moral que se funda en el reconocimiento de la justicia [...] se acalla para siempre la cuestión, hasta entonces insoluble, de si es juego o cosa seria.<sup>98</sup>

“No la busques en el pasado por medio de la Añoranza, no la busques en futuro por medio de la Esperanza, porque la Felicidad está aquí, está en ti, eres tú quien no estás a su altura”<sup>99</sup>.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adler, Alfred. *Práctica y teoría de psicología del individuo*. Buenos Aires: Paidós, 1958.
- Amirou, Rachid. *L'imaginaire touristique*. París: CNRS Éditions, 2012.
- Arbeláez, Julio. *Yo juego, ¿tú...?* Tesis de pregrado, Universidad Externado de Colombia. Bogotá: 1994.
- Argüez Jurado, Salvador. “Introducción a la psicología”. *Revista Odontomarketing*, n.º 10 (2003).
- Aristóteles. *De l'âme*. Mesnil-sur-l'Estrée: Gallimard, 2012.
- Armijo Romero, Minea. “El juego del arte y la estética de la forma en la redención de los sentidos”. <http://docentes.uacj.mx/museodigital/teoria/minea/juego>
- Baudrillard, Jean. *La société de la consommation*. París: Éditions de Nöel, 1970.
- Beriaín, Josetxo. *Representaciones colectivas y proyecto de modernidad*. Barcelona: Anthropos, 1990.
- Bernhard, Jean-Jacques. *Jouer le Jeu*. París: Nathan-Pedagogie, 1994.
- Berman, Morris. *El reencantamiento del mundo*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos Editorial, 2001
- Brougère, Gilles. *Jeu et Éducation*. París: L'Harmattan, 1995.

---

96     Ibíd.

97     María López Matallana y Jesús Villegas Saldaña, *Organización y animación de ludotecas*. (Alcalá: Editorial CSS, 2016)

98     Huizinga, *Homo Ludens*

99     Goethe citado por William Ospina en “La redención por la belleza”.



- Calvo Sastre, Ana María. “Animación sociocultural en la infancia: la educación en el tiempo libre”. En *Animación sociocultural: teorías, programas y ámbitos*. Barcelona: Ariel Educación, 1997.
- Carpintero, Enrique. “Tratamientos mixtos. La pasión patológica por el juego”. *Revista Topía*, año II, n.º II, invierno (2004): 2-4.
- Casafont, Rosa. “Nunca decidimos solo con la razón”. *El Espectador*, 21 de junio del 2015. Acceso el 15 de diciembre del 2018, <https://www.elspectador.com/noticias/salud/nunca-decidimos-solo-razon-articulo-567472>
- Cortina, Adela. *Ciudadanos del mundo: hacia una teoría de la ciudadanía*. Madrid: Alianza Editorial, 1998.
- Dumazedier, Joffre. *Sociologie empirique du Loisir: Critique et contrecritique de la civilisations du Loisir*. París: Éditions du Seuil, 1974.
- Freud, Sigmund. “La création littéraire et le rêve éveillé”. En *Essais de psychanalyse appliquée*. París: Payot, 1973.
- Freud, Sigmund. “Au delà du principe du plaisir”. En *Essais de psychanalyse appliquée*. París: Gallimard, 1973.
- Freud, Sigmund. “Psicología de las masas y análisis del Yo”. En *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1968.
- Fromm, Erich. *Psicoanálisis de la sociedad contemporánea: hacia una sociedad sana*. Buenos Aires: Paidós, 1977.
- Fromm, Erich. *El miedo a la libertad*. Barcelona: Planeta-Agostini, 1985.
- Funes Artiaga, Jaime. “La animación sociocultural en la juventud” En *Animación sociocultural: teorías, programas y ámbitos*. Barcelona: Ariel Educación, 1997.
- Gadamer, Hans Georg. *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós, 1998.
- Haeckel, Ernst. *Anthropogénie ou histoire de l'évolution humaine, leçons familières sur les principes de l'embryologie et de la psychologie humaine*. París: C. Reinwaht, 1986.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza-Emecé, 1996.
- Hegel, G. W. F. *Lecciones sobre la historia de la filosofía universal*. Madrid: Ediciones de la Revista de Occidente, 1974.
- Jiménez, Luis Fernando. *Teoría turística: un enfoque integral del hecho social*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia, 1990.
- Jung, Carl Gustav. *Answer to job*, trad. R. C. I. Hull, Bollingen Series. Nueva Jersey: Princeton University Press, 1991.
- Jung, Carl Gustav. *Civilización en transición*. Madrid: Trotta, 2002.
- Kant, Emmanuel. *Critique de la faculté de juzgar*. París: Gallimard, 1985.
- Klein, Melanie. *La psychoanalyse des enfants*. París: Puf, 1959.
- Livorsi, Franco y Ettore Albertoni. *Politica e Istituzioni – Lessico*. Milán: Eured, 1999.
- López Matallana, María y Jesús Villegas Saldaña. *Organización y animación de ludotecas*. Alcalá: Editorial CSS, 2016.
- Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. México: Offset Lorenzana, 1991.

- Mérö, László. *Los azares de la razón: fragilidad humana, cálculos morales y teoría de juegos*. Buenos Aires: Paidós, 2001.
- Munné, Frederic. *Psicosociología del tiempo libre*. México: Trillas, 1980.
- Ospina, William. “La redención por la belleza”. *El Espectador*, 2 de abril del 2015. Acceso el 15 de diciembre del 2018, <https://www.elespectador.com/noticias/cultura/redencion-belleza-articulo-552869>
- Parker, Stanley. *The future of work and leisure*. Londres: McGibbon & Kee, 1972.
- Piaget, Jean. “Autobiographie”. En *Jean Piaget et les sciences sociales*. París : Cahiers Vilfredo Pareto 4, 1966.
- Piaget, Jean. *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel-París: Delachaux et Nestlé, 1976.
- Piaget, Jean. *Le jugement moral chez l'enfant*. París: Alcan, 1932.
- Reich, Wilhelm. *Análisis del carácter*. Buenos Aires: Paidós, 1957.
- Reich, Wilhelm. *La psicología de las masas del fascismo*. México: Roca, 1973.
- Reynoso, Roberto. *Psicología y clínica infanto-juvenil*. Buenos Aires: Belgrano, 1980
- Richter, Jean Paul. *Levana ou traité d'éducation*. Lausanne: L'âge d'homme, 1983.
- Rodríguez, Alicia y Mónica Sánchez. “Juego y aprendizaje – Nuestro hallazgo metodológico”. Ponencia para el II Congreso Internacional de Educación Virtual, Islas Baleares, España, abril de 2002.
- Rousseau, Jean Jacques. *Emilio o de la educación*. Madrid: Edaf, 1985.
- Sbirková, Vieira. “El juego y el juguete en la herencia cultural de una nación”. *Revista Correo del maestro*, n.º 43 (1999).
- Serrano, Miguel. “El último encuentro con Carl Jung”. En *El Mercurio*, 16 de julio de 1961. Acceso el 15 de diciembre de 2018, <http://www.letras.mysite.com/serrano120102.htm>
- Serrano, Miguel. “Jung y el amor”. En *El Mercurio*, 13 de julio de 2003. Acceso el 15 de diciembre de 2018, [http://www.educarjuntos.com.ar/wp-content/imagenes/jung\\_amor.pdf](http://www.educarjuntos.com.ar/wp-content/imagenes/jung_amor.pdf)
- Stanley-Hall, Granville. “*Adolescence*”. Nueva York: D. Appleton, 1904.
- Sue, Roger. *Temps et Ordre Social*. París: PUF, 1994.
- Toffler, Alvin. *El “Shock” del futuro*. Barcelona: Plaza & Janes, 1973.
- Von Neumann, John y Oskar Morgenstern. *Theory of games and economic behavior*. Nueva Jersey: Princeton University Press, 1944.
- Von Schiller, Friedrich. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*. París: Aubier, 1943.
- Wagensberg, Jorge. *Ideas para la imaginación impura: 53 reflexiones en su propia sustancia*. Barcelona: Tusquets, 1998.
- Weber, Max. *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Madrid: Alianza, 2004.